



# Trabajo Fin de Grado

Nuevas tecnologías en la educación: las nuevas  
tecnologías en la enseñanza del inglés

Autor

José María Elfau Gracia

Directora

Andrea Regueira Martín

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2015

## Índice

1. Introducción	4
2. Nuevas tecnologías en la educación	6
2.1 Nuevas tecnologías en la enseñanza del inglés	8
2.1.1 Explorers 5. Editorial Oxford	9
2.1.2 Fun for Movers y Fun for Flyers. Editorial Cambridge	11
3. Recursos e innovaciones en la enseñanza del inglés	14
4. Propuesta educativa a través de las nuevas tecnologías	37
4.1 ¿Qué es una <i>webquest</i> ?	37
4.2 Características de las <i>webquests</i>	38
4.3 ¿Por qué una <i>webquest</i> ?	40
4.4 Proyecto <i>webquest</i>	40
5. Conclusión	48
6. Bibliografía	50
7. Anexos	54

## **Nuevas tecnologías en la educación: las nuevas tecnologías en la enseñanza del inglés**

- Elaborado por José María Elfau Gracia.
- Dirigido por Andrea Regueira Martín.
- Depositado para su defensa el 4 de Marzo de 2015.

### **Resumen**

En este trabajo analizaremos la presencia de las nuevas tecnologías en educación, tanto en la realidad de las escuelas como en las leyes educativas actuales, viendo la progresión de su implantación desde los primeros medios tecnológicos hasta los más modernos. Concretaremos dicho estudio en el caso de la enseñanza del inglés, examinando en profundidad dos libros de texto actuales y su relación con las nuevas tecnologías. Veremos cómo las tecnologías de la información y la comunicación pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y algunos casos interesantes con experiencias positivas de su uso. Además de ello, una serie de recursos innovadores y atractivos serán expuestos como posible material didáctico para las clases de inglés. Para finalizar elaboraremos una propuesta educativa como ejemplo de utilización de las nuevas tecnologías y las mejoras que supondrían en el alumnado.

### **Palabras clave**

Educación, inglés, tecnología, comunicación, información, aprendizaje.

## 1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y de la comunicación están cada día más presentes en nuestra sociedad. Hoy en día la evolución hacia la que nos dirigimos es impensable sin el uso de las nuevas tecnologías. Y es que las tecnologías de la información y la comunicación nos abren un abanico de posibilidades inmenso y muy a tener en cuenta, así como nos presentan ciertos desafíos para los que tenemos que estar preparados. Las nuevas tecnologías pueden cambiar el modelo de sociedad en el que vivimos actualmente.

Las nuevas tecnologías se abren paso día a día también en el ámbito de la educación, influyendo no solo en el proceso de enseñanza-aprendizaje sino también en cuanto a la calidad y a la gestión de la misma. La educación hoy en día no debe enfocarse como un mero proceso de transmisión de enseñanzas o conocimientos sino que debe proceder a dar al alumno mayor protagonismo, para que pueda desarrollar sus múltiples capacidades. Nos centraremos, para ello, en la influencia de las nuevas tecnologías tanto fuera como dentro de la educación y las nuevas posibilidades metodológicas que nos ofrecen.

Debido a esto tenemos que replantearnos el papel del profesor dentro del aula y la metodología a seguir. Tenemos que ser conscientes de que el uso de nuevos recursos puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y de que el alumno puede aumentar su aprendizaje si pasa a ser un elemento activo del mismo y deja de ser un elemento pasivo. Las tecnologías de la información y de la comunicación nos dan la posibilidad de disponer de una serie de recursos casi ilimitados para poder desarrollar las clases a través de ellos, por lo que pueden estar al alcance del alumnado. Por eso distinguiremos una serie de recursos tecnológicos de entre toda esa multitud para conocer los más vanguardistas y eficientes para trabajar con los alumnos.

Tenemos que tener en cuenta que si las nuevas tecnologías pueden cambiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesor debe ser capaz de adaptarse para que estos cambios puedan influir a mejor en la calidad de la enseñanza. De aquí se desprende que el rol del profesor no puede ser el mismo que en el pasado, donde su figura ejercía de transmisor de conocimientos. Ahora el profesor pasa a ser un guía dentro del proceso, dejando el protagonismo al alumno, para que, como elemento activo, pase a crear su propio aprendizaje.

Este nuevo rol se puede malinterpretar en el sentido de que el profesor solo se preocupe de guiar a sus alumnos durante la clase. Debemos ser conscientes que el profesor debe saber qué recursos tecnológicos usar en cada momento, y presentarlos para que sus alumnos desarrollen el máximo aprendizaje posible. Como a lo largo del trabajo veremos, el profesor debe discernir entre los diferentes materiales que están a su alcance para elegir los mejores e incluso poder, a partir de estos, crear otros nuevos.

Para eso el profesor no debe quedarse atrás y tiene que intentar reciclarse y estar al día de los nuevos recursos y metodologías, para poder transformar la educación a la vez que se adapta a los nuevos tiempos.

En el caso de la enseñanza del inglés, y como veremos más adelante, se han ido utilizando diferentes recursos audiovisuales. Con la llegada de las nuevas tecnologías, los recursos que se pueden desarrollar en las aulas son extraordinariamente motivadores para los alumnos, por lo que pueden ser un incentivo para el aprendizaje, siempre y cuando potenciemos un uso correcto y responsable de los mismos.

Citando a Carretero Ramos (2005):

En la enseñanza del inglés se han utilizado las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y (...) se ha considerado que estas nos ayudan a un conocimiento más directo de las civilizaciones de los países de habla inglesa mediante documentos audiovisuales (...) y nos ayudan incluir en nuestras aulas una mayor diversificación de recursos que contribuyen a motivar e incentivar a los alumnos dentro del enfoque comunicativo del inglés.

Debido a la importancia actual del enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés, los recursos informáticos y tecnológicos están cobrando importancia debido a su utilidad, y su inclusión en el currículo cada vez está siendo más aceptada y justificada. Al caso del enfoque comunicativo viene el uso también de Internet, la red que nos da un sinnúmero de posibilidades en cuanto a interactividad y comunicación de los alumnos, ya sea entre sí o con cualquier otra persona en el mundo para que se produzca una comunicación real que dé lugar a un propósito comunicativo existente y significativo.

En este trabajo intentaremos dar salida a estas cuestiones para conseguir un aprendizaje de la lengua inglesa mucho más significativo, personal y real. Por lo cual mostraremos un ejemplo de material didáctico para llevar a cabo actividades basadas en las nuevas tecnologías que desarrollan una metodología innovadora y atractiva para el alumnado, habiendo analizado con anterioridad el impacto actual de las tecnologías de la información en la educación y en el caso concreto del inglés, mediante materiales actuales y recursos recientes que poco a poco se van abriendo paso en el mundo de la enseñanza, o más bien del aprendizaje. Una vez conocidos todos esos recursos, trataremos de crear un material innovador y atractivo para el alumnado y que promueva un aprendizaje significativo del inglés, con un propósito real de comunicación para que el alumnado se involucre lo máximo posible y de esta forma veamos la posible mejora de la enseñanza del inglés a través de las TIC.

## 2. NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

El uso de las nuevas tecnologías es un hecho latente en la sociedad en la que nos encontramos actualmente. La llamada “Revolución Digital” conlleva una serie de cambios que se han producido rápidamente y que han afectado de forma directa a la mayoría de ámbitos de la sociedad (si no a todos). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (a partir de ahora TIC) y el manejo de Internet se han incorporado a la vida de los ciudadanos a una velocidad vertiginosa.

La educación no se ha quedado al margen y poco a poco ha ido introduciendo estas novedades en sus aulas, ya que es necesario trabajar con las TIC para desarrollar una de las Competencias Básicas, quizá la más novedosa pero no por ello menos importante: la competencia digital y el tratamiento de la información, la cual será comentada en detalle más adelante.

Gabari Gambarte (2000) elaboró un catálogo de los recursos tecnológicos que se han venido usando desde su implantación, como pueden ser: recursos sonoros (radio, reproductor de CD...), recursos icónicos (retroproyector, proyector de diapositivas, filmas...), recursos audiovisuales (diaporama, cine, vídeo, televisión) y recursos interactivos (informática e hipermedia<sup>1</sup>).

Hoy en día podemos ver la evolución de las TIC en el aula a través de las cifras del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Según esta estadística, el número medio de alumnos por ordenador destinado a tareas de enseñanza y aprendizaje varía de 6,6 en el curso 2006/07 a 3,2 en el curso 2011/12. También podemos observar que prácticamente la totalidad de los centros educativos disponen de conexión a Internet (99,3% de los mismos en 2006/07 y 99,5% en 2011/12). Del total de los centros, el 56,8% tenía acceso a banda ancha de conexión a Internet (al menos 1Mb) en 2006/07 mientras que en el curso 2011/12 la poseían el 91,3% de los centros. Y en cuanto a porcentaje de niños entre 10 y 15 años que han usado Internet en los tres meses anteriores a la fecha de la encuesta, en 2007 hay un 76,8% y en 2012 un 91,2%. Podemos observar cómo la importancia de las TIC en educación es considerable y va aumentando progresivamente.

Los docentes tienen actualmente numerosos dispositivos electrónicos que pueden utilizar en el aula como instrumentos de apoyo a la docencia. Castellanos Vega (2011) describe algunos de estos dispositivos antes no comentados, que son: la pizarra digital interactiva (portable o no), consolas y superficies multitáctiles.

La pizarra digital interactiva se compone de un sistema tecnológico integrado por un video proyector, un ordenador y un dispositivo de control de puntero. Se encarga de

---

<sup>1</sup> **Hipermedia:** es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes, de tal modo que el resultado obtenido tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

proyectar contenidos multimedia en una superficie interactiva o pizarra que contiene un dispositivo de control. La interacción de los alumnos se realiza directamente sobre la superficie de proyección. Como ventaja, permiten mostrar información a un amplio espectro de público, aunque normalmente ésta se encuentra limitada a la interacción por parte del profesor o de un único alumno y a la percepción pasiva por parte de los estudiantes. Las pizarras digitales suponen un gran impacto en el aula ya que disponemos de una fuente inagotable de recursos multimedia interactivos en Internet. Aparte de realizar actividades interactivas, la pizarra digital permite que todos los alumnos puedan visualizar documentos y comentar distintos tipos de recursos. De esta forma, los alumnos están más atentos y motivados ya que pueden participar más. Además de la pizarra digital interactiva existen pizarras digitales portátiles que se pueden utilizar en combinación con las anteriores. El objetivo es que a través del dispositivo portable tanto el profesor como los alumnos puedan realizar interacciones con la información que se está proyectando al resto de la clase.

En estas superficies los alumnos pueden participar por turnos pero no todos a la vez. En las superficies multitáctiles es posible que varias personas participen de forma simultánea, visualizando la información que manipulan sus compañeros e incluso compartiendo datos para completar objetivos comunes. Este tipo de superficies ofrece al docente una mayor flexibilidad a la hora de proponer actividades educativas a sus alumnos. Además, permite una manipulación directa con los dedos realizando gestos naturales. Por desgracia este tipo de dispositivos no está al alcance de los presupuestos de muchos colegios. Sin embargo, debido a su potencialidad, se espera que en un futuro cercano puedan encontrarse en las aulas.

Otro dispositivo no tan valorado por los profesores, quizá por su idea preconcebida relacionada al ocio, es la consola de videojuegos. Existen juegos para videoconsolas como la Wii con los que los alumnos pueden aprender, por ejemplo, a tocar un instrumento o varios a la vez o a seguir una melodía concreta. En este caso el centro en cuestión utilizaría una videoconsola y varios mandos en lugar de tener instrumentos, por lo que puede ser una posibilidad a tener en cuenta.

Todos estos dispositivos se convierten en recursos a la hora de desarrollar la competencia digital y de tratamiento de la información, la cual había sido mencionada al principio de este punto y va a ser comentada a continuación. Y es que las TIC empiezan a ser parte sustancial del Currículum en Educación Primaria.

En cuanto a la Ley Orgánica de Educación (LOE), ya en el preámbulo señala la importancia de “garantizar el acceso de todos a las tecnologías de la información y la comunicación” y es que la competencia digital y de tratamiento de la información se traduce en el siguiente objetivo de Primaria: “iniciarse en la utilización para el aprendizaje de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando el espíritu crítico ante los mensajes que se reciben y se elaboran”. Por lo que deducimos que las TIC han de tenerse en cuenta como instrumento de aprendizaje y, dado el caso,

debemos dotar a los estudiantes de un carácter crítico tanto como generador de mensajes, como receptor de los mismos.

También tiene presencia en la Ley Orgánica de Mejora en la Calidad Educativa (LOMCE), ya que el objetivo relacionado con las TIC es idéntico al de la LOE. Podemos señalar asimismo uno de los principios metodológicos que destaca “la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesor pero también como medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes”. Así pues, consideramos importantes las TIC como recurso y como medio para aprender y comunicarse mediante diversos lenguajes.

Cabe augurar que, al igual que las TIC han ido apareciendo poco a poco en la vida laboral y diaria de la mayoría de las personas y ocupan ahora un lugar importante en nuestra sociedad, el reflejo de las necesidades de hoy en día ha de ser tratado en la educación para fomentar personas competentes en la sociedad del mañana, por lo que se puede prever un aumento paulatino de las TIC en el Currículum de las diferentes áreas en educación.

## **2.1 Nuevas tecnologías en la enseñanza del inglés**

En este punto analizaremos la presencia de las nuevas tecnologías en los materiales actuales que se usan en las aulas. Destacaremos tres libros de texto diferenciados, *Explorers 5* que es usado en las aulas de algunos colegios y dos libros que se suele usar en clases extraescolares o en academias, *Fun for Movers* y *Fun for Flyers*.

De esta forma comparamos a su vez la influencia de las nuevas tecnologías en dos materiales que pudieran considerarse diferentes debido al distinto contexto donde se usa cada uno, ya que puede haber diferencia entre el número de alumnos (ratio) y los recursos materiales (o tecnológicos en este caso). Veamos si estos factores afectan o si los materiales diseñados para una u otra cosa no se diferencian tanto, y sobre todo descubramos en qué medida se usan las TIC en la enseñanza de inglés, tanto dentro como fuera de la escuela.

Como hemos comentado, el primer material a analizar es el libro *Explorers 5* de la editorial Oxford, de 5º de Primaria. Por otro lado veremos dos versiones de la editorial Cambridge, el libro *Fun for Movers* y *Fun for Flyers*, siendo el primero de estos dos últimos de un nivel relativamente parecido al libro de *Explorers 5* y el segundo un poco más exigente, ya que son dos niveles de pruebas de certificación que promueve la Universidad de Cambridge para alumnos en edad escolar, en concreto los niveles A1 y A2, respectivamente. La elección de estos niveles se debe a que, aunque las TIC pueden ser usadas a cualquier nivel en educación (incluso en Infantil), la aparición de las TIC



como material interactivo que puede ser manejado por el propio alumno no aparece en la mayoría de los casos hasta el tercer ciclo de Primaria y en algunos casos hasta el segundo ciclo, por lo que de esta forma aseguramos que pueda haber esa posibilidad en los materiales, aunque por supuesto no aseguramos, ni damos por hecho, que exista.

### *2.1.1 Explorers 5. Editorial Oxford. Libro del estudiante:*

Este libro se compone de 6 unidades didácticas. En este caso vamos a analizar una unidad didáctica de aprendizaje que se compone de 10 lecciones o apartados (uno por página, normalmente).

En la primera lección hay 4 actividades de las cuales 2 necesitan de un reproductor de audio ya que son tareas de comprensión oral, relacionadas a su vez con un ejercicio de pronunciación y otro de unir lo que se escucha con determinadas imágenes. La tercera actividad es de asociar preguntas y respuestas y la cuarta es practicar las mismas de forma oral.

En la segunda lección hay 4 puntos en los que se utiliza el reproductor de audio: dos actividades consisten en unir dibujos de deportes con su correspondiente vocabulario y repetirlo, y otros dos en los que se canta una canción, los alumnos deben identificar los deportes que salen en ella y cantarla. Hay otra actividad de vocabulario en la que no se utiliza nada relacionado con la tecnología.

La tercera lección contiene 4 actividades de 5 en las que se trabaja la comprensión oral, una de verdadero o falso, otra de subrayar los deportes que nombran y dos relacionadas con la gramática del tema. La restante es un juego que se realiza oral.

En la cuarta encontramos un cómic en el que los alumnos podrán leer la historia que va sucediendo a la vez que la escuchan.

La quinta lección contiene 3 actividades de escuchar: una de escuchar y repetir (vocabulario), otra de escuchar una historia y unir sus partes con sus dibujos correspondientes, y una tercera relacionada con gramática. Hay otra más de verdadero o falso en la que no se usa el reproductor.

La sexta lección nos remite a distintas tareas del libro de actividades únicamente.

En la séptima solo hay una actividad de comprensión oral pero aparece otra actividad al margen (como una actividad de ampliación, extra) que sugiere una búsqueda en Internet relacionada con el tema de la unidad didáctica (el deporte y la salud).

En la octava hay dos actividades en las que se requiere el reproductor de audio para escuchar un texto a la vez que se lee y al final de esta parte hay un Dvd donde se puede ver parte de la historia contada en los textos.

En la lección número nueve hay dos actividades de comprensión oral para las que se necesita el reproductor también.

Para finalizar, la lección diez consiste en un cómic por lo que los alumnos lo leerán a la vez que lo escuchan.

Al final de cada tema hay unas actividades de ampliación que consisten en unos ejercicios relacionados con un DVD que muestra un vídeo sobre lo trabajado en el tema y con alguna aportación más, de personajes reales nativos ingleses.

Podemos observar, en la tabla 1, las lecciones y el número de actividades en las que se usa algo de tecnología, y cuál en cada caso.

Tabla 1. Actividades en las que se usa la tecnología. Explorers 5

<b>Lección</b>	<b>Número de actividades que contiene</b>	<b>Número de actividades en las que se usa la tecnología</b>	<b>Tipo de tecnología</b>
1	4	2	CD
2	5	4	CD
3	5	0	-
4	1	1	CD
5	4	3	CD
6	4	0	-
7	2	1	PC – Internet
8	2	2	CD y DVD
9	2	2	CD
10	1	1	CD
Ampliación	3	3	DVD

Como hemos podido observar, las TIC están presentes en este material sobre todo en forma de grabaciones que el alumno debe escuchar a través de un reproductor de audio como puede ser un ordenador o un reproductor de CD, ya que el formato de las grabaciones de comprensión oral viene en forma de CD. Además de esto, el material contiene un DVD con vídeos relacionados con cada tema (ya sea de ampliación del tema o que forma parte de alguna de las lecciones) que el alumno verá a través de una pantalla o proyector, por lo que se usa ya imagen además de únicamente sonido. Ni que decir tiene que si fuera otra asignatura el libro carecería de grabaciones por lo que podemos asegurar que cualquier material en inglés contiene este tipo de complemento. También en una determinada lección del libro hay una propuesta del uso de Internet para buscar información relacionada con la lección en cuestión (suele haber una propuesta de este tipo por tema), que se puede aprovechar para introducir un poco más las TIC en el aula, dejando que los alumnos realicen una búsqueda en ciertas páginas web que el profesor haya podido seleccionar. Ese punto es muy positivo para desarrollar las TIC y la actividad en cuestión es atractiva para el alumnado, siempre y cuando el maestro deje participar a los alumnos de forma activa. En definitiva, podemos afirmar que en este material concreto existe cierta carencia de uso de las TIC en general, y en particular en el sentido de interactividad con el alumnado, ya que no hay un material diseñado para que pueda ser utilizado directamente por el alumnado, dejando ese punto en manos del maestro. En el anexo 1 podemos ver una página ejemplo del libro.

### *2.1.2 Fun for Movers y Fun for Flyers. Editorial Cambridge. Libro del estudiante:*

Estos materiales van a ser analizados a la vez debido a que el planteamiento de los mismos es semejante en cuanto a estructura y recursos. Nos vamos a fijar en principio en el libro *Fun for Movers* ya que consideramos que el nivel es más parecido al del libro *Explorers 5*. La estructura de este libro se basa en 50 lecciones individuales (una por página) relacionadas entre sí por alguna conexión temática o lingüística. Cada lección contiene entre 2 y 3 actividades. Analizaremos 10 lecciones:

La lección uno contiene un ejercicio que necesita reproductor de audio y está relacionado con pronunciación y vocabulario.

La lección dos no tiene ninguna actividad relacionada con las TIC.

En las lecciones tres y cuatro hay una actividad de comprensión oral en cada una, relacionadas con una actividad de verdadero o falso y otra de unir, respectivamente.

En las lecciones cinco, seis y siete no hay ninguna actividad que requiera el uso de las TIC.

En la lección ocho hay dos actividades de comprensión oral, en la lección nueve otra más; éstas tres relacionadas con escribir nombres o datos. Y en la lección diez hay una de comprensión oral también de este tipo y otra de unir.

Podemos observar que paulatinamente van aumentando los ejercicios de expresión oral que necesitan de un reproductor de audio, existiendo una proporción aproximada de 8 actividades por cada 10 lecciones. En el libro *Fun for Flyers* la proporción es mayor ya que en cada lección hay una actividad de audio, lo cual es lógico si consideramos que el nivel es mayor.

Podemos comprobar en la tabla 2 las lecciones y el número de actividades en las que se usa algo de tecnología, y cuál en cada caso.

Tabla 2. Actividades en las que se usa la tecnología. Fun for Movers

Lección	Número de actividades que contiene	Número de actividades en las que se usa la tecnología	Tipo de tecnología
1	2	1	CD
2	2	0	-
3	3	1	CD
4	3	1	CD
5	3	0	-
6	3	0	-
7	2	0	-
8	4	2	CD
9	2	1	CD
10	3	2	CD

Estos dos materiales no presentan ningún DVD o similar, pero en la página web de Cambridge existen materiales relacionados con los libros que sirven como ampliación o repaso de los mismos, y consisten en juegos interactivos para que sean realizados por

los alumnos. Estos juegos son sencillos pero muy atractivos para los alumnos y normalmente desarrollan la comprensión oral, la comprensión escrita, el vocabulario o la gramática. Y entre sus ejemplos encontramos juegos de unir distintas imágenes con sus correspondientes palabras, crucigramas, escribir el nombre de los objetos que aparecen, adivinar el nombre de animales escogiendo letras entre unas cuantas posibles, rellenar huecos en un texto, escribir deletreos, colorear un dibujo según las indicaciones de la grabación, etc.

Para trabajar con los alumnos estos juegos interactivos es necesario tener en clase miniordenadores u ordenadores, o una pizarra digital conectada al ordenador del profesor.

Así pues, podemos afirmar que en el material del colegio *Explorers 5* existe abundancia de audios que trabajan la comprensión oral y algunos vídeos que en cierto modo se unen a las grabaciones en el manejo de las TIC, pero en cierto modo ese manejo es únicamente del profesor con las TIC ya que el alumno solamente recibe el resultado del proceso que es la imagen y el sonido, sin interactuar con la tecnología de manera directa. Sí es cierto que en uno de los apartados existe una sugerencia para usar las redes y buscar información, y esto es interesante, pero el libro deja en manos del profesor la actividad, por lo que dependerá de este último si la actividad la realizan los alumnos por su cuenta, por grupos, o si la búsqueda la realiza el profesor y los alumnos solo miran y participan a distancia. Puede ser una actividad muy positiva si el profesor deja que los alumnos interactúen con la tecnología y realizan sus propias búsquedas y si les ayuda con unas pautas o direcciones donde puedan encontrar recursos interesantes.

En comparación con este material, los libros de la editorial Cambridge contienen bastantes audios también para trabajar la comprensión oral pero no tienen vídeos relacionados con lo tratado en sus lecciones. Sin embargo, este punto quizá negativo se ve contrarrestado con los juegos interactivos que existen en su página web, los cuales son muy interesantes y atractivos para el alumnado y con los que pueden corroborar los aprendizajes realizados a través del libro. Además son recursos que el propio niño puede usar en casa, ya que están muy dirigidos. Este punto es muy interesante e innovador y como recurso tecnológico es muy práctico y útil. En el anexo 2 podemos ver una página ejemplo del libro.

En conclusión, podemos afirmar que el uso de la tecnología en estos dos libros de texto se reduce en mayor parte a la práctica de actividades de comprensión oral y que las actividades más interesantes que comprenden una interacción directa del alumno con la tecnología no forman parte fundamental de estos materiales, aunque existen y pueden ser importantes en el caso de un profesor que se interese por su uso. Con lo cual podemos concluir que las TIC están presentes pero su importancia dentro de cada material podría ser mayor.

### **3. RECURSOS E INNOVACIONES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS**

Hemos visto la irrupción por parte de las TIC en la educación y más en concreto en la enseñanza del inglés, y antes de ver unos cuantos recursos e innovaciones que se pueden tener en cuenta para la mejora del aprendizaje, trataremos de responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo pueden ayudar las TIC en la clase de inglés?

Temprano Sánchez (2011, p. 43) y Carretero Ramos (2005, p. 3) responden a esa pregunta asegurando que las TIC ayudan a hacer relevante el aprendizaje del inglés de diversas formas:

- El estudiante pasa de un segundo plano a ser protagonista de su proceso de aprendizaje, ya que deja de asistir pasivamente a una exposición de contenidos. Se puede promover la autonomía de los alumnos en el proceso de aprendizaje a través de la negociación y la gestión de objetivos. De esta forma los propios alumnos son capaces de asumir nuevas responsabilidades, cada vez mayores, en el manejo de los diferentes aspectos relativos al aprendizaje del inglés.
- El alumno empieza a ser consciente de que mediante el uso de las TIC está adquiriendo nuevas habilidades y desarrollando capacidades que él ve que le serán necesarias y útiles en el futuro. Los ejemplos básicos pueden ser para comunicarse o para buscar información o realizar trabajos.
- La gran mayoría de las actividades que se realizan con las TIC consiguen hacer el aprendizaje algo más relevante ya que los trabajos realizados mediante ese aprendizaje pasan a estar inmediatamente disponibles para una audiencia potencial de millones de personas, como es el caso de Internet, lo que genera que el alumno quiera sentirse orgulloso de su trabajo y por lo tanto se esmere en conseguir un resultado notable.
- El alumno descubre poco a poco el inglés como el lenguaje básico de comunicación mundial y como la herramienta para acceder a fuentes de información y lo reconoce como tal.
- Las TIC acercan a los alumnos las diferentes culturas mediante los materiales auténticos que nos pueden proporcionar.
- La capacidad de los estudiantes de expresión y comprensión se puede ver potenciada a través de la investigación, la reflexión y la producción de distintos lenguajes y códigos.
- Podemos variar los recursos dentro del enfoque comunicativo mediante el uso de las TIC.
- Se puede fomentar todavía más el valor afectivo y humano en el aula, estableciendo estrategias pedagógicas dirigidas a determinar las necesidades y los estilos de aprendizaje, a desarrollar estrategias, a estimular la creatividad, a fortalecer la confianza, etc.
- Las TIC pueden promover y mejorar las capacidades de recepción y producción de documentos e información a través de los soportes audiovisuales y el ordenador.

- Se fomenta además la orientación de la enseñanza *online*. El profesor es la figura que puede orientar al alumnado para que sea capaz de tomar las mejores decisiones para la superación de obstáculos.
- Se potencia y facilita el aprendizaje para que los alumnos logren desarrollar la capacidad de ser mejores aprendices, basado en la competencia de aprender a aprender.
- Se desarrolla la creatividad y la toma de compromiso del alumnado.

Aparte de desarrollar en el alumnado todas estas formas de hacer significativa la enseñanza del inglés mediante las TIC, existen una serie de aprendizajes no lingüísticos que forman parte del bagaje intelectual y práctico que el alumnado puede adquirir al mismo tiempo. Carretero Ramos (2005, p. 4) describe los siguientes:

- La familiarización, como es obvio, del alumnado con las TIC y la comunicación y sus lenguajes.
- La contribución al desarrollo de sus habilidades y destrezas sociales mediante el trabajo por parejas o por grupos, potenciando su dimensión social y cooperativa.
- El fomento de la interdisciplinariedad a través del uso de contenidos y conocimientos de otras áreas que puedan relacionarse con el inglés, potenciando un enfoque globalizador que supere la inercia dominante de la realidad fragmentada en áreas.
- El desarrollo integral del alumnado como persona a través del tratamiento de temas transversales como la salud, la contaminación, la educación cívica, etcétera... que potencie la capacidad crítica, de análisis y reflexiva para fomentar la educación en valores.
- La utilización de la evaluación, la autoevaluación y la reflexión sobre el proceso del alumnado de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de conocer y superar nuevos retos de forma autónoma, promoviendo una actitud formativa y reflexiva.

A continuación veremos una serie de aplicaciones, páginas web y programas que consideramos útiles para el desarrollo de la enseñanza del inglés, y concretaremos qué destreza/s desarrolla cada una de ellas, ya que la mayoría de ellas comprende más de una a la vez. Las cuatro destrezas destacadas son comprensión oral (*listening*), comprensión escrita (*reading*), expresión oral (*speaking*) y expresión escrita (*writing*). Que comprenda más de una destreza a la vez es interesante ya que las actividades con estas características desarrollan en el alumnado un aprendizaje mucho más completo y significativo. Por eso las TIC pueden ser relevantes en la enseñanza del inglés, porque pueden añadir esa versatilidad que otros materiales no pueden ofrecer. Además de estas cuatro destrezas, comentaremos en cuáles se puede trabajar el vocabulario y la gramática como partes importantes en la adquisición del inglés en los primeros niveles de Primaria.

## Learn English Kids

Es una de las páginas web más completas para el aprendizaje del inglés. Pertenece al *British Council*, por lo que es una de las páginas que utiliza los métodos de enseñanza más vanguardistas, y en ella podemos encontrar todo tipo de recursos. La página los clasifica por: *games* (juegos), *listen and watch* (escucha y ve -son básicamente vídeos-), *read and write* (lee y escribe), *make* (crea/haz manualidades), *speak and spell* (habla y deletrea), *grammar* (gramática) y *little kids* (niños pequeños, actividades para alumnos en Educación Infantil).

Los juegos están divididos en cinco apartados: juegos divertidos, donde encontramos más de 40 juegos interactivos en los que se tratan diferentes temas como la seguridad vial, la naturaleza, las navidades, el reciclaje, ir de compras, etc.; juegos de aprender palabras, donde existen más de 30 juegos de poner nombre al dibujo que se nos muestra o nombrar la definición de algo o incluso construir frases ordenando palabras; juegos de encontrar palabras, 63 juegos de rellenar huecos, de unir o de emparejar; juegos de palabras, más de 40 juegos basados en elegir una opción de varias o de construir frases; y por último juegos de deletrear palabras, donde podemos ver 65 juegos de sopas de letras, del ahorcado y de explotar globos, donde cada globo contiene una letra de la palabra que buscamos. Estos juegos permiten una interactividad total con el alumno de tal forma que se divierte a la vez que aprende. Hay muchos juegos distintos como para poder realizar de vez en cuando estas actividades en clase ya que se pueden buscar por tema o contenido.


En el apartado *listen and watch* podemos encontrar cuatro tipos de vídeos: más de 60 canciones, más de 20 trabalenguas, más de 50 cuentos cortos y 16 vídeos protagonizados por niños reales nativos ingleses que forman parte de una serie de noticias llamadas “*What’s your news?*” (“¿Cuáles son tus noticias?”) que tratan temas como la comida, los deportes, los animales, la ropa, etc. Los trabalenguas son archivos de audio que se pueden reproducir a la vez que se leen, las canciones y el resto de archivos son vídeos que se pueden reproducir con subtítulos en inglés, lo cual los hace muy interesantes, y cada uno de los vídeos de este último grupo, ya sean canciones, cuentos o noticias, contiene varias actividades muy interesantes para realizar a través de un documento en PDF que se puede imprimir para que los alumnos lo realicen en clase. Suele haber dos niveles de actividades, uno fácil y otro más complejo para poder adecuar el nivel al curso de los alumnos. Estos materiales pueden llegar a ser muy relevantes ya que el idioma es hablado en perfecto inglés por gente nativa y los vídeos suelen ser muy entretenidos por lo que son motivadores a la vez que una buena herramienta de aprendizaje. Las actividades suelen ser muy interesantes ya que intentan desarrollar las diferentes destrezas y la creatividad del alumnado relacionando el tema con sus intereses. En la siguiente página podemos ver una captura de pantalla de un vídeo de “*What’s your news?*” y en el anexo 3 encontraremos un ejemplo de hoja de actividades. Para obtener la hoja de actividades solo es necesario registrarse en la web.



## Robot

**View** **By term**

Watch and listen to What's Your News? Alexander can walk like a robot, but then he has an accident. Oh dear!



All related characters, names and indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. 2010

What's Your News? is an award winning children's television programme, produced by TT Animations.

For more fun and games have a look at the website: [www.whatsyournews.com](http://www.whatsyournews.com)

 **Print an easy activity to do with this video**

 **Print an activity to do with this video**

 **What are they saying? Print the words to this video**

*Podemos observar el vídeo llevado a cabo por unas simpáticas hormigas y las opciones de imprimir las diferentes actividades e incluso la transcripción de los diálogos en formato PDF.*

En el apartado *read and write* podemos encontrar 56 temas diferentes sobre los que escribir, como la amistad, la familia, la comida, e incluso otros con los que podemos ampliar nuestros conocimientos culturales como *Halloween* o lo que hacen en la cultura anglosajona para pascua. Las actividades contienen variadas preguntas para que los alumnos puedan desarrollar la escritura sin quedarse en blanco y tengan una guía que puedan seguir. Además de esto, hay una sección llamada “la palabra de la semana”, donde se muestran vídeos referentes a una palabra y a su uso. En este apartado los

alumnos también pueden publicar sus textos y cualquiera puede leerlos, por lo que es un aliciente para realizarlos con mayor ilusión y para elaborarlos con corrección.

Las manualidades, en el apartado *make*, comprenden dos opciones: hay unas cuantas que se pueden descargar e imprimir para realizarlas en clase (las manualidades propiamente dichas), y otras opciones nos permiten crear interactivamente diferentes posibilidades: un animal, un cómic, un héroe y un monstruo. Son aplicaciones presentes en la web que permiten realizar “manualidades online” que desarrollan la creatividad a la vez que el alumno trabaja con el inglés. Interesantes para realizar una actividad diferente y multidisciplinar.

En el apartado *speak and spell* hay diferentes vídeos para los diferentes apartados: vídeos de canciones que enseñan los sonidos de las letras, vídeos de sonidos de palabras, vídeos con pequeñas historias que después piden realizar un juego de deletreo relacionado con la historia, y audios relacionados con una imagen con sonidos idénticos que se relacionan. Estas series de vídeos pueden ayudar en momentos determinados para diferenciar diferentes sonidos a la hora de realizar la expresión oral. Además en algunos vídeos anima a la participación del alumno para repetir determinados sonidos y palabras por lo que promueve la expresión oral.

Por último comentaremos la parte dedicada a la gramática, donde podemos encontrar diferentes actividades y vídeos referentes a la misma. Hay juegos de diferentes temas como nombres contables o incontables, comparativos y superlativos, tiempos verbales, etc. que son muy interesantes para repasar lo explicado en clase. También hay tests que se pueden imprimir para evaluar a los alumnos con preguntas referentes a la gramática. Y existen vídeos explicativos de diferentes temas de gramática. Estos son recursos que pueden ser de gran ayuda para profundizar en los conocimientos gramaticales cuando sea necesario.

Como hemos podido comprobar, en esta página web se pueden desarrollar las cuatro destrezas (comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita) de diversas formas y a la vez, además del vocabulario y la gramática, por lo que consideramos que como recurso puede ser muy utilizado por los profesores y aconsejamos su uso en el caso en el que el profesor decida desarrollar las cuatro destrezas básicas a través de las TIC.

### **Studyladder**

Es una página web que contiene una plataforma en inglés para realizar todo tipo de actividades de inglés y de otras asignaturas. El origen de esta web está en Australia, por lo que los contenidos están ajustados a su sistema académico. Aún así contiene muchísimos recursos que se pueden aprovechar. Una de las características más relevantes de esta web es que, una vez registrado como maestro, puedes crear cursos

con actividades determinadas para los alumnos de la clase, y estos pueden conectarse a través de la invitación del profesor y seguir su curso directamente mediante el enlace que se les entrega. Puede ser muy útil a la hora de seleccionar y transferir materiales para realizar a lo largo de un curso. Estos materiales están organizados por niveles (desde el equivalente a Infantil hasta el equivalente a sexto de Primaria), pero también se pueden organizar por destrezas (si es de comprensión escrita u oral, o expresión escrita u oral), por contenidos (actividades interactivas, juegos, lecciones, material para imprimir, vídeos, actividad de calentamiento, etc.) y por temas.

Que esté organizado por niveles facilita mucho la búsqueda de materiales concretos, y también que se pueda buscar por temas o por contenidos. Es una buena página porque hay multitud de contenidos pero al estar orientado hacia la enseñanza del inglés como lengua materna quizá la metodología que siguen las presentaciones de la mayoría de vídeos y materiales sea algo directiva y a veces repetitiva. También tenemos en cuenta que la metodología a la que se orienta es la enseñanza del inglés como lengua materna, por lo que hay que tener muy claro que los contenidos estarán orientados de forma diferente a los que estamos habituados. Por eso en este caso la figura del profesor cobra vital importancia para seleccionar aquellas actividades que puedan ser presentadas para nuestros alumnos sin que éstos tengan problemas para resolverlas. Aún así podemos encontrar multitud de contenidos que se pueden usar como aprendizaje de lengua extranjera. Incluso puede ser útil y atractiva en la enseñanza bilingüe, trabajando con asignaturas como ciencias o plástica en inglés, dependiendo del caso concreto del centro en cuestión.

Las actividades interactivas son atractivas para el alumnado y refuerzan los contenidos, ya que la mayoría de ellas se basan en elegir una respuesta de varias opciones a una pregunta sobre el tema del que se esté tratando, bien una regla gramatical o un texto anteriormente leído, por ejemplo. Existe feedback ya que los alumnos pueden corregir sus respuestas y ver dónde han fallado y cuál es la respuesta correcta.


Los juegos que hay en esta web son pocos y no muy útiles ya que podemos encontrar un bingo para realizar en clase, el juego del ahorcado con cualquier palabra en general, un juego de deletrear correctamente y otro de formar palabras con las letras que te dan en un determinado tiempo.

En cuanto al resto de materiales, destacamos la cantidad de actividades de gramática y de comprensión lectora que hay, la mayoría de ellos interactivos, con los que el alumno puede comprobar sus conocimientos a la vez que se divierte.

También existen multitud de materiales de expresión escrita que animan a escribir y dan ideas de diferentes temáticas pero en este caso el material es más para el profesor ya que la mayoría de estos materiales no son interactivos sino que son documentos que simplemente se pueden imprimir.

- **The Sun -Information Report (The Sun)**
- **Course:** English
- **Grade:** Year 2
- **Section:** f: Reading Comprehension
- **Outcome:** The Sun
- **Activity Type:** Interactive Activity
- **Activity ID:** 3162
- ☐ Set task

[Open whiteboard/fullscreen version](#)



The Sun gives the Earth:

- ☒ Oxygen and heat
- ☐ Water and light
- ☐ Water and heat
- ☐ Heat and Light

2 3 4 5 6

2

1

NEXT

[\[close\]](#)

Give us feedback, rate this activity!

*Actividad interactiva de comprensión lectora de segundo curso.*

La mayoría de materiales interactivos tienen posibilidad de ser escuchados pero en esta web se echa de menos que no haya apenas actividades de comprensión oral, suponemos que porque está diseñada para alumnos que escuchan inglés el 100% del tiempo. Del mismo modo tampoco hemos descubierto materiales que promuevan la expresión hablada aparte de algunos vídeos de pronunciación y deletreo que son bastante repetitivos y la participación del alumno se ve reducida a las veces que repita lo que vaya escuchando. Con lo cual, podemos confirmar que es una web con multitud de recursos de los cuales destacamos por encima de todo los referidos a gramática y a comprensión lectora.

## Cambridge Games

La página web de la Universidad de Cambridge ofrece cuatro juegos para desarrollar el aprendizaje del inglés a través de diferentes niveles: *Monkey puzzles world tour*, para los niveles iniciales, con mayoría de actividades de comprensión lectora y dos niveles de comprensión oral; *Monkey puzzles*, para un nivel de inglés que llega desde A1 hasta A2 conforme el alumno va pasando niveles, y desarrolla las habilidades de comprensión oral y escrita; *Funland*, que contiene 4 tipos de juegos: rellenar huecos, comprensión

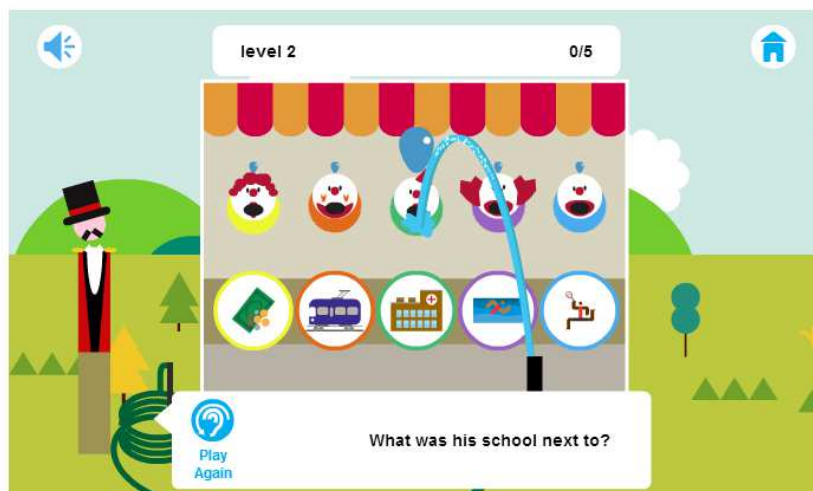
oral, múltiples opciones y unir vocabulario con imágenes, los cuales desarrollan la comprensión escrita y oral, desde el nivel A1 hasta el B1; y por último *Academy island*, donde el nivel va desde el B1 hasta el C1 por lo que para participar en este apartado se recomienda tener más nivel que el que se suele tener en primaria, aunque los alumnos más aventajados de los cursos superiores podrían probar con algún nivel de este juego, que desarrolla la comprensión oral y sobre todo la escrita.

Estos recursos están bien para practicar lo que sabemos aunque no están organizados por temática y necesitas pasar por todos los niveles para ir desbloqueándolos por lo que no puedes seleccionar un único nivel para los alumnos que no sea partiendo del primero. Aparte de eso es un recurso útil y su estructura resulta interesante. Desarrolla las destrezas de comprensión, tanto oral como escrita, pero se echa en falta algún recurso más para desarrollar las destrezas de expresión oral y escrita. Aún así es un buen recurso para mejorar las dos destrezas que propone.

## Play Funland

Cambridge English > Learning English > Games and social media > Play Funland

Visit Funland and play a range of classic fairground games to practise your English language. Control the ferris wheel, splash the clowns and collect prizes along the way. Available on the App Store and Google Play to download for free.



*En la actividad de comprensión oral debes llenar el globo del payaso que contenga la palabra que oigas.*

## English Central:

Es una de las web con más vídeos en inglés de Internet enfocados al aprendizaje del idioma. En esta web los alumnos pueden acceder a multitud de vídeos catalogados por niveles y por temáticas, y proseguir su aprendizaje de forma gradual. El sistema es el siguiente: el alumno ve el vídeo con subtítulos (pueden ser a la vez en inglés y en castellano), después en el mismo vídeo el alumno debe completar las palabras que faltan



(escuchándolas las veces que quiera pero sin verlas, obviamente, aunque se le presentan los huecos de las letras que contiene), y una vez que lo completa es animado a reproducir las palabras aprendidas hablando, y el programa le corrige. Es muy interesante ya que a través de este sistema los alumnos pueden desarrollar las destrezas de comprensión oral y escrita, y las de expresión oral y escrita, por lo que se trata de una actividad muy completa. La temática de los vídeos de niveles iniciales es atractiva para los niños por lo que puede ser una herramienta de trabajo muy motivadora. Además de esto, la web pone a disposición de los profesores un sistema para crear clases para sus alumnos, de tal forma que pueden invitar a los alumnos a un programa en el que se les establece una serie de vídeos que realizar y una serie de metas que alcanzar a través de esos vídeos.

The screenshot displays the EnglishCentral website. At the top, the navigation bar includes the logo and links for 'Explorar', 'Uso Académico', 'Socios', and 'Acerca'. Below this, a section titled 'Los favoritos de los niños' (Children's favorites) is shown, with a sub-section 'Road to Adventure' containing four video thumbnails: 'Película Up - Prime...', 'El origen secreto: L...', 'Toy Story 3', and '¡No Permitas Que I...'. The main video player shows a scene from the movie 'Up' with a progress bar at 100% and a 'VEA' (Watch) button. Below the video, an interactive exercise is displayed: 'ESCRIBA LA PALABRA QUE FALTA' (Write the missing word). The exercise text is 'To apply bandage, adhesive backing and apply over a [ ] area.' with a red arrow pointing to the missing word. Below the text, there is a subtitle in Spanish: 'Para aplicar la curita, quite el papel del adhesivo y aplique sobre la zona de la herida.' The video player controls at the bottom show the video is at 00:24 / 01:05.

*Podemos observar un pasaje de la película “Up” en el que hay que completar la palabra que falta, antes escuchada y leída.*

### Isabel Perez's ESL site

Es una web en la que podemos encontrar multitud de recursos. La página está dividida en tres grandes secciones: la primera contiene enlaces que derivan a artículos o proyectos basados en la metodología de aprendizaje del lenguaje por ordenador (*computer-assisted language learning, CALL*), la segunda y en la que nos centraremos comprende una serie de enlaces que nos llevan a multitud de recursos de distintas temáticas o que trabajan diferentes habilidades, y por último en la tercera encontramos enlaces de interés a otras webs con recursos para aprender inglés o a materiales reales como noticieros en inglés, páginas de audios (*podcasts*) en inglés e infinidad de recursos relevantes para el aprendizaje de lenguas. Podríamos decir que es una buena página web para tener en cuenta como punto de partida en el aprendizaje del inglés a través de las TIC, ya que reúne multitud de enlaces a páginas interesantes y las cataloga por temática. Incluso destaca las mejores otorgando una o dos estrellas, por lo que podemos empezar por las webs más interesantes según esta página.

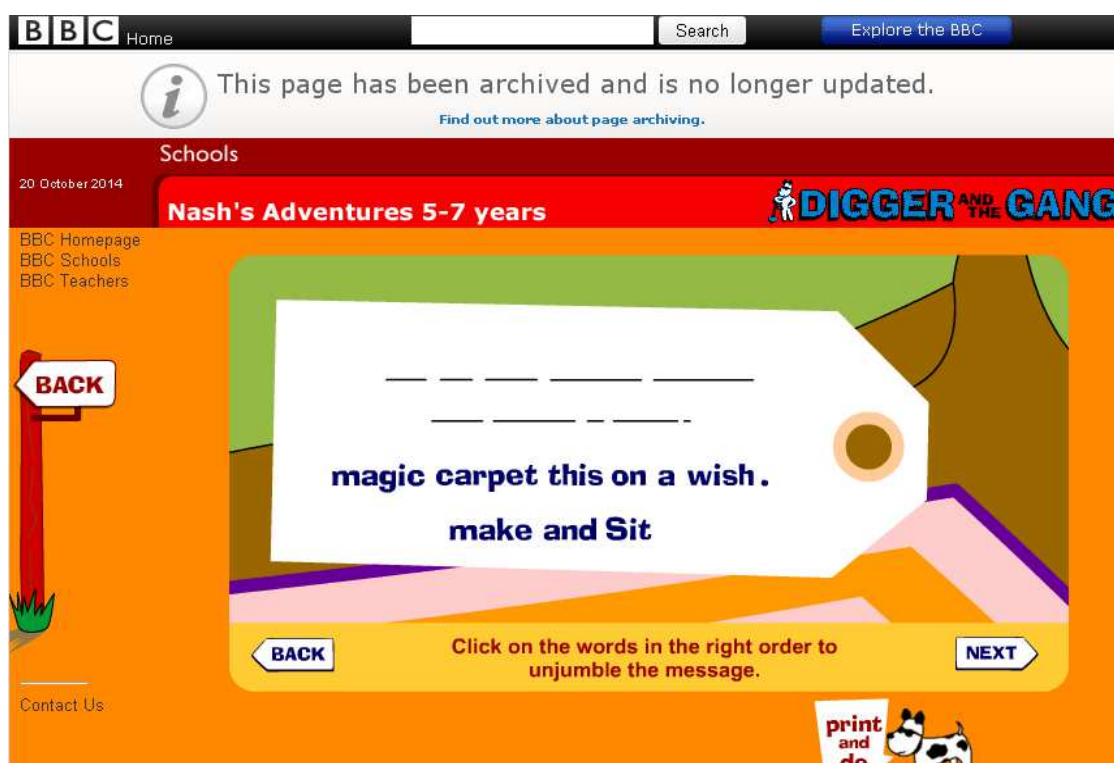
En el segundo apartado es donde podemos encontrar recursos interactivos propios de esta web, los cuales están catalogados por tipos de ejercicios: actividades de gramática y vocabulario, teoría y actividades de tiempos verbales, letras de canciones con ejercicios para completarlas, y una línea de metro que lleva al alumno a pasar por diferentes temáticas (animales, colores, familia, escuela...). Las actividades suelen ser de escoger entre varias respuestas o rellenar una respuesta mediante la escritura, aunque en las pertenecientes al metro podemos encontrar algún audio. A través de esta página web el alumno desarrollará el vocabulario y la gramática sobre todo, pero también la comprensión lectora, la expresión escrita y algo la comprensión oral.



*En la imagen, uno de los recursos interactivos de tiempos verbales.*

## BBC Schools

El servicio público de radio y televisión del Reino Unido tiene un apartado importante para el aprendizaje en su web. En esta sección podemos encontrar actividades interesantes que se pueden adaptar a nuestros alumnos simplemente distinguiendo el nivel adecuado para nuestras clases. En el apartado de Primaria podemos encontrar múltiples recursos de distintos tipos: una sección de radio en la que podemos encontrar multitud de canciones y rimas tradicionales con las letras, *podcasts* que se pueden descargar de programas de radio reales y descargas en mp3 que incluyen canciones de géneros actuales; una sección de juegos entre los que se pueden escoger distintos temas y con los que el alumno puede aprender no solo interactivamente sino también a través de *worksheets* u hojas de trabajo que la página pone a disposición del usuario; una sección dedicada al deletreo de palabras; cuentos e historias que se pueden escuchar y leer; diversos juegos que potencian el aprendizaje de distintas asignaturas que incluso se pueden utilizar como materiales multidisciplinares; y secciones dedicadas exclusivamente al desarrollo de las cuatro destrezas a través de actividades lúdicas basadas en las aventuras de tres personajes los cuales responden a un rango determinado de edades. La metodología es actual y los recursos son muy atractivos, además de que las actividades buscan que el alumno tenga un objetivo concreto que es el de la comunicación. Desarrolla las cuatro habilidades: la comprensión oral, la comprensión escrita, la expresión escrita y la expresión oral.



*Podemos observar en la imagen una actividad de ordenar palabras para continuar con la historia.*



## **Breaking News English**

En esta web podemos encontrar textos reales de noticias en inglés, los cuales se pueden presentar en distintos formatos dependiendo del nivel que elijamos. Existe la posibilidad de escuchar la noticia a diferentes velocidades para adaptarla al nivel de los alumnos. Además de eso, existen ejercicios relacionados con las noticias que consisten en constatar que el alumno ha entendido el documento, y alguna más que desarrolla la expresión escrita y la creatividad mediante la redacción de textos. Por lo tanto desarrolla las cuatro habilidades, comprensión oral y escrita y expresión oral y escrita. Debido a esto es una web a tener en cuenta como recurso.

## **Text to speech:**

Es una web en la que encontramos, además de un diccionario y un traductor, recursos bastante útiles para el aprendizaje, un lector de textos en inglés (y en otros idiomas) que reproduce fielmente la pronunciación de las palabras introducidas. Dentro de sus posibles usos podemos destacar el de practicar la pronunciación de textos que los alumnos vayan a exponer, por ejemplo, o simplemente palabras y expresiones que no sepan cómo se pronuncian. Desarrolla, pues, la expresión y la comprensión oral sobre todo, aunque en cierto modo también la escrita ya que los alumnos deben escribir el texto en un recuadro para poder escucharlo.

## **Quizlet:**

Es una herramienta que permite crear tarjetas con contenidos educativos incluyendo texto e imágenes (*flashcards*). Lo interesante es que la herramienta, una vez creadas las tarjetas, elabora de forma automática actividades y juegos que pueden resultar de gran utilidad en el aula, a través del manejo de la pizarra digital. Ofrece textos y el audio de las palabras para desarrollar la pronunciación. Con esta aplicación podemos trabajar el vocabulario, la comprensión oral y la comprensión escrita.

## **Tagxedo**

Nos permite crear nubes de palabras personalizadas y configurables, en diversos formatos, entre los que se encuentra el formato web que nos permite obtener el código necesario para poder incrustar nuestra nube en cualquier blog o página web. Hay que dejar claro que una nube de palabras es un conjunto de palabras que conforman una representación a través de una imagen que las engloba. Ese conjunto de palabras puede ser obtenido de un texto, de una página web, etc. La imagen resultante resalta las palabras que aparecen con mayor frecuencia en el texto o página web seleccionada,



**Youtube:**

26

### **Wordreference:**

Es uno de los diccionarios traductores más completos de la red. En él podemos traducir las palabras, ver su significado, buscar sinónimos e incluso escuchar cómo se pronuncia en inglés del Reino Unido y en inglés americano.

### **Quandary:**

Es un juego interactivo que consiste en ir tomando decisiones al mando de una colonización. Es un juego educativo y en su desarrollo todo lo que se dice queda escrito y los alumnos lo pueden escuchar las veces que quieran. Es para niveles superiores de primaria, a partir de 8 años según la web, pero entendemos que la edad recomendada es para niños que hablan inglés ya que el juego se puede presentar tanto en inglés como en castellano, por lo que recomendamos este juego para el tercer ciclo de primaria. Es muy motivador y atractivo lo que hace que sea incluso en cierto modo “adictivo”. Desarrolla la comprensión oral y escrita y la capacidad de tomar decisiones con responsabilidad hacia el futuro, por lo que también ahonda en la moral del alumno.

### **Esl video:**

Aquí podemos encontrar vídeos de diferentes temáticas catalogados por niveles. Contienen subtítulos, por lo que el alumno puede leer a la vez que escucha. Después de cada vídeo existen unas actividades acerca del mismo, por lo que el aprendizaje se trabaja en profundidad. Desarrolla las destrezas de comprensión oral y escrita.

### **Fotobabble**

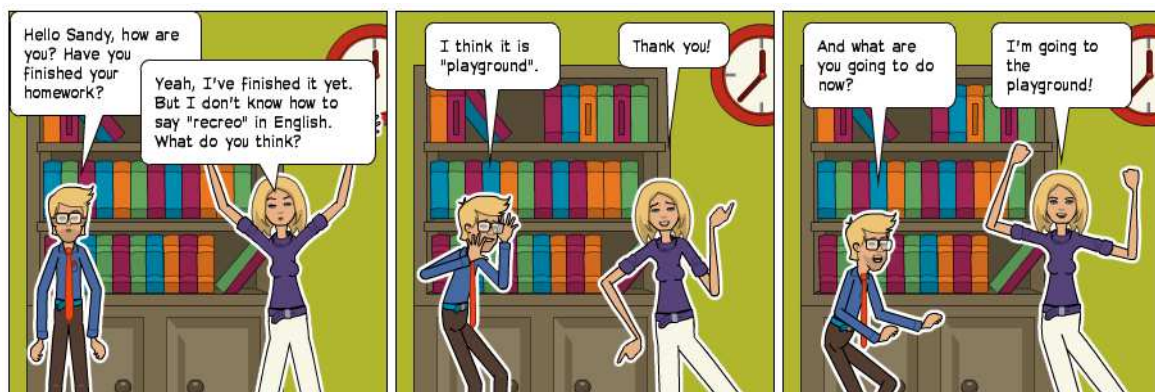
Es una herramienta muy práctica para poner audio grabado a fotografías e imágenes. Con esta herramienta podemos realizar actividades en clase basadas en la descripción, explicación de conceptos e incluso audiciones sobre imágenes o fotografías. Tan solo es necesario registrarse para poder subir las fotos que queramos y añadir una grabación a cada una de ellas, hasta de un minuto de duración. Los alumnos pueden describir un reportaje fotográfico sobre una visita o realizar una exposición sobre imágenes explicándolas, e incluso se podría crear un cuento o una historia poniendo voz a las imágenes seleccionadas. Con esta herramienta los alumnos desarrollan la expresión escrita y la expresión oral, ya que tienen que escribir lo que van a grabar posteriormente, y deben intentar realizar una buena pronunciación.

## Lingualia

Es una página web con la que podemos probar el nivel de inglés de los alumnos. Contiene distintos niveles y va formulando preguntas de diferentes tipos para que el alumno vaya respondiendo. La web lee las propias preguntas y respuestas por lo que desarrolla la comprensión oral además de la escrita. Los alumnos verán cómo su vocabulario y gramática mejoran poco a poco, ya que la inteligencia artificial de la página web personaliza el curso a medida: tiene en cuenta el nivel, los progresos, y busca motivar al alumno para continuar aprendiendo, como si se tratara de un profesor particular. También está disponible en aplicaciones para teléfonos inteligentes. Desarrolla, además del vocabulario y la gramática, las destrezas de comprensión, tanto oral como escrita.

## Pixton

Es una herramienta para crear cómics. Permite que el alumno desarrolle su creatividad de forma sencilla, ya que la web contiene una modalidad de uso fácil para que cualquiera pueda trabajar insertando personajes en las viñetas y escogiendo diferentes gestos o posturas. Los alumnos pueden trabajar sus habilidades artísticas a la vez que desarrollan la expresión escrita, por lo que es una manera diferente de trabajar la comunicación hacia los demás. Si además añadimos que los alumnos trabajen en grupo, pueden desarrollar las destrezas de expresión oral y de comprensión oral, trabajando la negociación del significado.



*En la imagen vemos un ejemplo de cómic.*

## Voice Thread

Es una interesante herramienta en línea que nos permite crear álbumes multimedia en los que podemos insertar documentos de diferentes tipos (PDF, Word, Excel, PowerPoint), imágenes, audio y vídeo con el valor añadido de que quienes lo visitan

pueden dejar a su vez comentarios de voz mediante un micrófono, de vídeo a través de una webcam o de texto a través del teclado, pudiendo además dibujar sobre las diapositivas y sobre los vídeos en pausa. Permite, pues, mantener conversaciones alrededor de contenidos multimedia (fotografías, vídeos, presentaciones...) en una sola página web, por lo que en ella se pueden desarrollar las cuatro destrezas en el aprendizaje del inglés: comprensión oral y escrita, y expresión oral y escrita.

## Dot Sub

Es una herramienta muy útil para el trabajo docente ya que permite subtitar vídeos, tanto vídeos propios como otros alojados en Internet. Además de crear nuestros recursos para clase también podemos utilizar la herramienta para proponer actividades a los alumnos, ya que ellos mismos pueden trabajar en subtitar un vídeo. De esta forma desarrollarían las destrezas de comprensión oral y expresión escrita, incluso la de expresión oral si al realizarlo por grupos hablan en inglés, y si trabajaran de otra forma, leyendo los subtítulos y escuchándolo desarrollarían las destrezas de comprensión oral y escrita. Por lo tanto es una web a la que se le puede sacar muchos beneficios. Los vídeos se comparten fácilmente en la red y pueden publicarse incluso en blogs propios gracias al código de incrustación del vídeo.

Transcribe prueba0

**Transcripción**

In/Out Time	Transcription	Edit	Delete
00:02 00:10	hola, bienvenidos		

**Configuración del tiempo en el que aparecerán los subtítulos**

**Añadir al vídeo**

**Click cuando esté terminado**

Click here to watch a tutorial on transcribing videos

Click here to import existing subtitles

Export Transcription

Delete transcription

Mark this transcription complete

Go Back to Video Page

Click here to try our new advanced timing user interface

*En esta imagen se muestra cómo añadir los subtítulos.*

## **Vocabla**

Es una plataforma en la que el profesor puede crear listas de vocabulario para sus alumnos. El profesor introduce las palabras que quiere que sus alumnos aprendan en una lista y la envía a sus alumnos, que podrán conectarse a través de esa invitación por parte del profesor. La propia web desarrolla test a través de los cuales da a conocer las palabras introducidas, y mediante las respuestas que van produciendo le llegan al profesor los resultados. Los test pueden ser preguntas directas o ejercicios de escritura, por lo que además de desarrollar el vocabulario, los alumnos pueden practicar la expresión escrita.

## **Mantra Lingua**

Es el sitio web donde la editorial del mismo nombre ofrece sus productos, que son libros que se pueden escuchar en varios idiomas, ya que se centran sobre todo en la enseñanza bilingüe. La mayoría de ellos son de pago pero tiene una herramienta que se puede descargar para poder acceder a unos cuantos de sus productos. Uno de sus productos estrella son los *Talking Phonics*, un método donde se enseña a leer mediante la asociación de las letras con su fonética, el cual recibió en 2010 el galardón al mejor recurso educativo con TIC para alumnos en edad de estudiar en Infantil. Desarrolla la comprensión oral y la comprensión escrita.

## **Bubble and Pebble**

Esta página web es el resultado de un trabajo de alumnos de una escuela de Estambul con las TIC, que ahora sirve para alumnos de todo el mundo para aprender inglés. Es a la vez un ejemplo y un foco de motivación para cualquier alumno del mundo que quiera participar de su propio aprendizaje y construirlo a través de las TIC a la vez que aprende inglés. En esta página encontramos diferentes vídeos de temáticas generales que trabajan sobre todo el vocabulario y la comprensión oral. En estos vídeos debemos ayudar a Bubble y a Pebble a conseguir ordenar y distinguir su ropa, a conocer a su familia, a conocer sus juguetes, etc. a través de juegos en los que los dos personajes nos dan indicaciones. Las voces son de alumnos de la escuela de Estambul y también las ilustraciones que en la web aparecen. Existen pocos juegos pero van ampliando poco a poco y también podemos encontrarlos en formato aplicación para android o apple.

Hemos visto recursos interesantes para que sean utilizados por los alumnos y ahora veremos algunos que pueden ser ejecutados por los profesores para crear nuevos materiales totalmente personales para sus clases.

## **Hot potatoes**

Hot Potatoes es un programa gratuito desarrollado por el equipo del University of Victoria CALL Laboratory Research and Development, que consta de seis módulos que te permiten elaborar ejercicios interactivos para el alumnado. Cada módulo contiene una forma distinta de crear las actividades, por lo que cada uno se utilizará para crear un tipo de actividad diferente a los demás.

JCloze: Este módulo genera actividades de rellenar huecos (palabras enteras o letras dentro de una palabra) dentro de un texto. Existe un botón de ayuda donde cada vez que le da, aparece una letra en la palabra. Hay posibilidad de que haya puntuación automática. Este módulo puede usarse en actividades de comprensión lectora o comprensión oral o incluso en actividades de gramática del uso del inglés.

JQuiz: Sirve para crear actividades de preguntas con respuestas. Pueden ser: respuestas múltiples, respuestas cortas, híbridas y multiselección. Puede servir para contestar a un ejercicio de comprensión lectora u oral.

JMatch: Genera actividades de tipo asociación, de relacionar una columna con otra uniendo los elementos de cada una de ellas entre sí, uno a uno (como podría ser por ejemplo verbos irregulares con su pasado, personajes de una actividad de comprensión lectora u oral con una característica destacada propia, etc.).

JCross: Este módulo sirve para crear crucigramas, por lo que se podrán desarrollar de cualquier tipo, pudiendo realizar actividades de vocabulario de un tema concreto o de gramática.

JMix: Crea ejercicios en los que se muestran una serie de palabras desordenadas que el alumno debe ordenar para construir una frase. Puede servir en actividades de comprensión lectora u oral o en ejercicios de gramática.

The masher: Une varias de las actividades anteriores para formar una unidad didáctica de actividades encadenadas. Es interesante si queremos encadenar varias de las actividades anteriores relacionadas.

## **JClic**

JClic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto y palabras cruzadas.

Las actividades no suelen presentarse solas, sino agrupadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y varias secuencias, que indican el orden en que se han de mostrar.

Al igual que el programa anterior, sirve para crear materiales que puedan desarrollar actividades de vocabulario, gramática, comprensión oral y comprensión escrita.

## **Slideshare**

Es un sitio web que permite a sus usuarios compartir documentos del tipo Power Point, Word, PDF y otros en formato diapositiva. Sirve para que el profesor pueda compartir los trabajos realizados por sus alumnos y que de esta forma sean públicos y los pueda visitar quien quiera. Que los documentos producidos estén expuestos a una audiencia potencial de millones de personas les motiva para que el trabajo esté bien y correctamente escrito, es una forma de darle sentido a los trabajos que realizan porque se produce en sí un acto de comunicación, y mejora los resultados.

## **Calaméo**

Trabaja en la misma línea que Slideshare, ya que permite el mismo tipo de formatos, pero en este caso para crear libros digitales. El objetivo es el mismo, publicar los trabajos de los alumnos para que puedan ser leídos por el público en la red, y que así los alumnos realicen un trabajo mejor que sea producto de la motivación y la creatividad. Existen otras webs que tienen la misma finalidad como *My ebook*.

## **Purpose games**

Es una plataforma web que permite al profesor crear juegos sencillos para compartirlos con sus alumnos, además de dar la posibilidad de jugar a todos los juegos ya publicados en ella. Utilizando el servicio podremos crear juegos basados en distintas respuestas a elegir, o también juegos que consistan en nombrar un elemento y localizarlo en la imagen que se nos muestra. Si queremos navegar por la galería de juegos para probar cualquiera de ellos podemos ir a la sección *Play*, en la que veremos la galería de creaciones pudiendo filtrar los resultados por categoría educativa. En la



sección *Create* crearemos nuestro propio juego con el estilo deseado, y por último en la sección *Explore* leeremos información adicional sobre creadores y jugadores de la plataforma. Como añadido, los juegos podrán ser creados de forma pública o privada (esta última permite enviar los juegos por invitación). Puede desarrollarse el vocabulario, la gramática y la comprensión escrita.

### **School Express**

Se presenta como una plataforma con más de 17000 hojas de trabajo (*worksheets*) y unos cuantos juegos relacionados con la educación. Están catalogados por temáticas y por asignaturas, por lo que nos interesarán los relacionados con inglés, como pueden ser de gramática, vocabulario o comprensión lectora. Lo bueno de esta página es que el profesor puede crear sus propias *worksheets* de diferentes tipos, como actividades de palabras que les faltan letras, palabras perdidas, sopa de letras, etc.

### **Esl Kids**

En esta página web el profesor encontrará recursos para sus clases, como *flashcards* o tarjetas con imágenes y texto, hojas de tareas, canciones y juegos para realizar en clase. El profesor puede crear sus propias hojas de trabajo seleccionando la temática y eligiendo entre las diferentes hojas de trabajo tipo existentes en la web. Destaca por la infinidad de *flashcards* que contiene. A través de estos recursos podemos desarrollar las cuatro destrezas, dependiendo, claro está, del uso que haga el profesor de las mismas.

### **ProProfs**

Es una herramienta que permite la creación de cuestionarios en línea y compartirlos a través de la red. Se pueden desarrollar diversos tipos de cuestionarios, combinar preguntas de respuesta abierta, única y múltiple, de verdadero o falso, rellenar huecos, elegir colores, etc. Se puede también personalizar el *feedback* (o indicaciones una vez corregido el trabajo), así como ofrecer ayudas o incluso establecer límites de tiempo. También se pueden crear *flashcards*. Con esta herramienta desarrollaremos las capacidades de comprensión escrita así como el vocabulario y la gramática.

### **Class Tools**

Es una página web en la que tenemos herramientas para crear 3 tipos de juegos de forma sencilla: solo hace falta introducir las preguntas con la respuesta adecuada y el propio

programa las va introduciendo en uno de los tres diseños de juego que tiene: un muñeco que se mueve en un espacio donde tiene que sortear distintos objetos como barriles y cajas para llegar a las respuestas, otro que consiste en explotar el globo de la respuesta correcta con una mirilla y otro que consiste en apuntar a la respuesta correcta con un cañón. En cierto modo son diferentes a lo habitual aunque muy sencillos, se puede desarrollar la comprensión escrita, así como la gramática y el vocabulario.

Para finalizar el apartado de las innovaciones en la enseñanza del inglés, veremos qué beneficios en concreto resultan del uso de este tipo de recursos. Temprano Sánchez (2011, p. 62) describe los siguientes:

Existe una mejora de la comprensión oral, ya que a través de los materiales que podemos utilizar de la red los alumnos se familiarizan y habiúan a escuchar inglés estándar y nativo, por lo que se acostumbran a escuchar un inglés perfecto, normalmente mucho más correcto que el del profesor o al menos algo menos corrompido por el acento de la lengua materna, lo que hace unos años era impensable.

A través de ciertas herramientas que permiten realizar encuentros entre alumnos de distintos países para entablar conversación y de esta forma ejercitar la expresión oral, se perfecciona esta destreza. Los alumnos se ven obligados a hablar con un inglés todo lo perfecto que puedan para poder comunicarse, y de este modo mejoran su expresión oral.

Los alumnos mejoran su competencia lectora en lenguas extranjeras a través de publicaciones reales en inglés. Conviene que todos los recursos sean en inglés (tanto la explicación como el recurso en sí) y de esta forma el alumno aprenderá a cambiar su mente a inglés para empezar a pensar en inglés y entender lo que lea sin apenas traducir en su cabeza.

La posibilidad de escribir un texto en inglés para una audiencia potencial de millones de espectadores motiva al alumnado para escribir correctamente. Publicar los textos en Internet supone, pues, una mejora de la capacidad de expresión escrita. Lo mismo sucede si el texto responde a una carta o a un correo electrónico para alguien que no sabe español, el alumno se esfuerza al máximo con la intención de ser entendido.

También la gramática y el vocabulario mejoran con la práctica de las diferentes aplicaciones y páginas web propuestas ya que son materiales que de por sí motivan al alumnado para resolverlos.

Desde un punto de vista similar, Pim (2013) describe los beneficios de las TIC a través de unos cuantos casos concretos e innovadores que se han llevado a cabo, y que nos sirven para completar las siguientes afirmaciones respecto al uso de las TIC:

Las nuevas TIC que van apareciendo sobre todo a través de Internet suponen una adición significativa a las herramientas convencionales, y presentan aportes auténticos de material real y oportunidades para trabajarlos y para practicar.

El cambio del uso de las redes de solo lectura a participar en las páginas web para aportar textos y documentos ha hecho que los profesores traten de inculcar esta estrategia a sus alumnos para animarles a publicar sus trabajos en un lugar que se expande y del que se pueden sentir partícipes. De esta forma los alumnos se involucran más en su trabajo.

Las destrezas orales se ven mejoradas con las TIC ya que podemos encontrar canciones, rimas, cuentos o historias tradicionales con estructuras que se repitan para que los alumnos puedan adquirirlas con mayor facilidad. Existen multitud de apoyos para el profesor que no se ve seguro en cuanto a pronunciación como libros parlantes, *podcasts*, videoclips, etc. A través de estos materiales se refuerza la pronunciación y la adquisición de nuevo vocabulario. A su vez pueden practicar la pronunciación grabando su propia voz y comparándola con la pronunciación original, lo que hace que aumente la precisión en la pronunciación.

La comunicación a través de las TIC entre alumnos de diferentes países puede ser muy productiva incluso para compartir experiencias culturales, a través de debates, juegos de interpretar un papel, exhibiciones, etc. También se puede realizar a través de blogs donde el intercambio de textos supone un objetivo comunicativo en sí, sin el cual no se desarrollan las destrezas de forma productiva.

A través de un proyecto entre dos colegios, uno de Japón y otro de Australia, se relacionaban los alumnos de los distintos colegios entre sí y realizaban sesiones en las que se comunicaban que consistía en: un saludo, una breve presentación y contestaban después a las preguntas que surgían sobre la misma. Después de varias sesiones los profesores comprobaron como aumentaba la confianza y la motivación del alumnado en sus destrezas comunicativas después de la experiencia con nativos. Los alumnos trataban de hablar claramente y de que les entendieran, por lo que mejoraron su destreza oral. También se despertó en ellos mayor curiosidad por la cultura australiana.

En otro proyecto una clase de niños de 11 años leían un libro a la vez que lo escuchaban vía videoconferencia por Internet de alguien que lo leía. Los alumnos podían interactuar con los lectores y tenían actividades de comprensión oral y de pronunciación. Su inglés mejoró bastante a la vez que aumentaba su atención para comprenderlo todo, ya que se involucraron en entender el libro. Por supuesto había actividades de expresión escrita, lo que supuso que esta estrategia consiguiera aunar las cuatro destrezas comunicativas, lo cual es muy interesante y beneficioso para los alumnos.

Podemos concluir que se produce una mejora de las destrezas comunicativas, y por lo tanto, del aprendizaje del inglés, cuanto más real sea el propósito comunicativo, y cuantas más destrezas se vean involucradas en el proceso de la comunicación.

#### **4. PROPUESTA EDUCATIVA A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Hasta este punto hemos visto cómo los recursos pertenecientes a las TIC pueden mejorar la experiencia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés ya que ofrecen otra visión diferente a la tradicional del libro de texto y el lapicero. A través de estos recursos los alumnos pueden desarrollar sus habilidades comunicativas de una forma más real y tangible, con actividades atractivas e innovadoras que mantienen al alumnado ligado a la materia que las desarrolla, por lo que su aprendizaje se hace mucho más efectivo. Esto se debe naturalmente a que a través de las TIC se puede establecer un propósito real de comunicación, por lo que el desarrollo de las cuatro destrezas cobra sentido para dar respuesta a este propósito.

A continuación desarrollaremos una propuesta educativa para llevar a cabo el aprendizaje del inglés a través de las TIC, y para ello haremos uso de una herramienta de trabajo bastante conocida como es la *webquest*. Para consolidar su concepto explicaremos previamente qué es una *webquest* y en qué consiste, y más adelante procederemos a desarrollar nuestro proyecto.

##### **4.1 ¿Qué es una *webquest*?**

Martínez Méndez (2008) nos explica a través de sus publicaciones en la web *Webquest.es* las claves que nos permiten conocer a fondo el funcionamiento de las mismas. La *webquest* es una estrategia de aprendizaje que podemos utilizar para que los alumnos desarrollen habilidades para sintetizar, analizar, comprender, transformar y publicar información. A través de la *webquest* dirigimos a nuestros alumnos a una serie de páginas web donde deberán realizar distintas actividades, por lo que el trabajo que se desarrolla es una investigación guiada. El creador de las *webquests*, Bernie Dodge (1995), profesor de tecnología educativa de la Universidad de San Diego, las define como “una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de Internet”. La *webquest* consiste en presentar a los alumnos una serie de tareas que han de cumplimentar para lograr resolver un problema o realizar un proyecto. A lo largo de esas tareas los alumnos irán trabajando con diferentes informaciones que a su vez irán adquiriendo, y descubrirán la mejor manera de analizar y sintetizar dicha información que se les presenta, normalmente a través de los recursos que ofrece Internet, para poder llegar a una solución propia. Además de eso, a lo largo de la resolución de la *webquest*, los alumnos forman grupos de trabajo, por lo que pueden desarrollar distintos roles para poder llevar a cabo, en cada caso, una parte determinada del proceso global del proyecto.

Otra particularidad intrínseca por la cual podemos definir a una *webquest* y diferenciarla de otras estrategias didácticas es su estructura. Una *webquest* se concreta siempre en un documento para los alumnos, donde pueden encontrar el escenario de la misma y las tareas a realizar. Habitualmente es accesible a través de la web, y suele tener cada tarea especificada en apartados, como pueden ser: la introducción, la descripción de la tarea o tareas, la descripción de cómo llevarla a cabo y de cómo será evaluada, incluso puede incluir una conclusión. Las *webquests* pueden ser compartidas entre profesores colegas mediante publicaciones por Internet o por otros medios, para lo cual se suele añadir una guía didáctica en la que pueden aparecer indicaciones sobre la temporalización de la *webquest* en concreto, los objetivos didácticos que persigue, la evaluación pertinente, los medios tecnológicos necesarios, incluso consejos prácticos para la guía y uso.

Según Muñoz de la Peña (2002) existen dos tipos de *webquest*: la de corto plazo y la de largo plazo.

*Webquest* a corto plazo: en este tipo de *webquest* se busca que los alumnos sean capaces de adquirir un determinado conocimiento sobre una o varias materias. La duración de esta actividad está pensada para que se pueda realizar entre una y tres sesiones de clase.

*Webquest* a largo plazo: está diseñada para poder llevarla a cabo en el periodo de una semana o a lo largo de un mes de actividad lectiva. Comprende un número mayor de tareas, las cuales suelen ser más elaboradas y necesitan de un mayor proceso para su ejecución, y suelen acabar con la realización de un proyecto con una presentación a través de algún programa como Power Point, o una página web, etc.

Aparte de estos dos tipos, existe una nueva modalidad inspirada en el concepto de las *webquests* creado por Bernie Dodge que son las *miniquest*:

Es otra posibilidad de *webquest* consistente en realizarla en solo tres pasos: escenario, tarea y producto. Los alumnos pueden realizarla por completo a lo largo de una sesión de clase de 50 minutos. Un docente experimentado podría ser capaz de producir una *miniquest* en unas 4 horas, por lo que pueden ser útiles para docentes que no cuentan con mucho tiempo o que empiezan a iniciarse en la creación y aplicación de las *webquests*. Es un modelo sencillo, intuitivo y factible que puede ser una opción muy aceptable para comenzar a construir actividades de aprendizaje basadas en las TIC.

## 4.2 Características de las *webquests*

La *webquest* puede ser una herramienta muy útil para usarla como modelo de aprendizaje, ya que permite desarrollar actividades relacionadas completamente con las TIC desde una perspectiva educativa, y brinda al docente la oportunidad de plasmar sus propias ideas en relación con el tema que estén tratando en el aula. También ayuda a

planificar y estructurar la enseñanza de una manera creativa y atractiva para el alumnado donde aparezcan de forma clara las tareas.

Un rasgo clave en este modelo de actividad se basa en la posibilidad de que el trabajo creado por el alumnado puede ser transmitido y compartido, de forma que los alumnos sean capaces de generar algo que pueda ser útil para otros. De esta forma también se cumple un objetivo que es el de la comunicación real con otros a través de un trabajo. De esta manera los alumnos se implican más en el proceso y en la realización de las tareas. El trabajo a lo largo de estas actividades suele ser en grupo, aunque pueden ser realizadas también individualmente. Cuando se realizan en grupo podemos añadir elementos de motivación tales como asignación de roles dentro del grupo para que cada alumno tenga un papel dentro del trabajo y se sienta útil a la vez que se meten en el papel del propio personaje. El escenario también es importante, ya que define la situación inicial donde se encuentra el estudiante. Los personajes pueden ser reporteros, investigadores, detectives... y el escenario puede ser un encargo de un trabajo del servicio de inteligencia español para resolver un caso de estafa, por ejemplo. También se pueden realizar *webquests* que abarquen distintas materias, por lo que es una herramienta que puede ser interdisciplinar.

Para que una *webquest* sea de calidad debemos tener en cuenta que las tareas diseñadas sean capaces de despertar en los alumnos sus capacidades intelectuales para que las pongan en práctica. Si una *webquest* está mal diseñada no conseguirá obtener de nuestros alumnos un esfuerzo intelectual ni de sus capacidades sino que solo conseguirá que trabajen la búsqueda de información. Lo que se busca es que obtengan esa información y la trabajen, la procesen y consigan realizar los objetivos previstos.

Uno de los atractivos de las *webquests* se relaciona con su naturaleza de búsqueda de información. La búsqueda como tal puede aplicarse a muchos temas, tanto concretos como abiertos. Pero cuando el tema es concreto (buscar el nombre de un país, por ejemplo) el aprendizaje que se desarrolla es bastante limitado. Un uso de esta herramienta mucho más significativo puede ser para búsqueda de datos que no sean tan delimitados, para que el alumno por sí mismo sea capaz de buscar una solución al problema dentro de las varias posibilidades y de esta forma que el proceso sea mucho más creativo y tenga más riqueza en cuanto a procesar la información y trabajar con ella.

Otra de las características de las *webquests* es que cuando está ya terminada y los alumnos empiezan a realizarla, el docente pasa a tener un rol distinto al habitual en la clase, ya que su papel en este proceso es el de guiar a los alumnos hacia el objetivo correcto. En su papel aconsejará, corregirá, dirigirá el trabajo de sus alumnos y les ayudará en los momentos difíciles para que sigan por el camino correcto. Deberá permitir que los alumnos obtengan por sí solos su propio aprendizaje pero también que sean capaces de equivocarse para poder reaccionar, corregirse de forma autónoma y distinguir la mejor opción.

### **4.3 ¿Por qué una *webquest*?**

La *webquest* como recurso puede ser muy útil en cuanto a varios factores: lo primero de todo, relaciona las TIC con el aprendizaje, en este caso del inglés, por lo que cumple uno de los puntos que defiende este trabajo. Así mismo, que durante el proceso de aprendizaje se trabaje con las TIC es un factor que condiciona al alumnado positivamente ya que es un elemento que intrínsecamente motiva al mismo debido a su carácter innovador y atractivo. De esta forma el alumno sale de la rutina tradicional del libro de texto y se involucra de manera dinámica, mostrándose más interesado. Aparte de esto, conseguimos que el alumno sea el protagonista del proceso que se lleva a cabo a lo largo de la actividad y por tanto de su propio aprendizaje, es un elemento activo ya que busca su propio aprendizaje. Además a través de la *webquest* podemos unir actividades de distinta naturaleza que trabajen las cuatro destrezas tanto por separado como varias a la vez, y provocar un aprendizaje mucho más global y completo. El trabajo que lleva a cabo el alumno es más real cuando él es el protagonista y de esta forma desarrolla a la vez la autonomía, y si es en parejas o en grupos, también la socialización y la adaptación de roles dentro del equipo de trabajo.

### **4.4 Proyecto *webquest***

El proyecto que se presenta a continuación es una propuesta para, como ya hemos comentado anteriormente, promover las TIC en educación y en este caso en concreto en la enseñanza del inglés. Es una propuesta para comprender mejor el papel que pueden llevar a cabo las TIC en la educación viendo un caso concreto donde podemos observar la aplicación de diferentes recursos web dentro de un mismo proyecto. De esta forma podremos valorar el efecto de las TIC a lo largo de diferentes actividades y podremos darnos cuenta de las posibles mejoras que conlleva comparado con el trabajo que se suele realizar en clase de inglés con el libro de texto.

El proyecto está pensado para que lo realicen los cursos superiores de primaria, dependiendo del nivel del colegio podría realizarse en principio en sexto curso o en quinto si el nivel de inglés es alto. Dependerá también de si el colegio es bilingüe o no. En cualquier caso está diseñado para el tercer ciclo de primaria ya que se necesitan ciertos conocimientos informáticos y de manejo del ordenador que no pueden ser supuestos en cursos inferiores.

Para comenzar, definiremos los objetivos que persigue la *webquest*:

- Desarrollar las destrezas comunicativas de comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita para la mejora de la capacidad de comunicación del alumno en lengua inglesa.



- Promocionar el interés del alumno por la lectura y la visualización de documentos en lengua inglesa.
- Promover el interés del alumno por hablar y expresarse en inglés para poder mantener la comunicación con personas que no hablen su idioma.
- Desarrollar el uso y el manejo de las TIC, que el alumno aprenda a desenvolverse en situaciones en las que necesite el manejo del ordenador.
- Desarrollar la autonomía del alumno a la hora de llevar a cabo tareas en las que tenga que resolver problemas por sí solo.
- Motivar la creatividad e iniciativa del alumno para que sea capaz de desarrollar documentos originales esforzándose en el proceso.
- Promover el trabajo en equipo del alumno en situaciones que lo requieran para compartir o repartir tareas sin por ello verse coaccionado.
- Motivar el interés del alumno por la comunicación en otras lenguas y en este caso del inglés.

En cuanto a los contenidos, a lo largo del trabajo se tratarán principalmente:

- Tiempos verbales: presente simple y pasado simple, y en menor medida presente continuo y futuro (con *will*).
- Preguntas simples con partícula interrogativa.
- Vocabulario relacionado con la escuela, con el campo y la casa.
- Posición de los adjetivos.
- Textos narrativos y diálogos.

Temporalización:

Esta actividad está planificada para ser realizada, dependiendo de la velocidad del grupo clase, en tres o cuatro sesiones de 50 minutos. El profesor valorará si es necesaria una cuarta sesión dependiendo del nivel de los alumnos y sus dificultades no solo con las actividades sino también con los recursos informáticos y online.

### **Primera actividad**

En la *webquest* se muestran las instrucciones a seguir por los alumnos mediante una introducción que les explica que tienen que realizar cuatro actividades en orden, pues para pasar de una a otra hay que haber realizado la primera anteriormente. Los alumnos se colocan por parejas con un ordenador o miniordenador para cada pareja. Trabajarán así durante todo el proyecto.

La primera actividad consiste en el visionado de un vídeo previamente seleccionado y por supuesto en inglés para luego realizar una serie de actividades sobre el mismo, para corroborar la comprensión del vídeo. El material pertenece a la página web *Learn English Kids* del *British Council*. El vídeo lo verán tres veces, y cada vez que lo vean harán un ejercicio (son tres en total). El vídeo se mostrará sin subtítulos en todo momento, por lo que los alumnos deberán consultar al compañero si no entienden algo. Esta estrategia les servirá para aumentar su autonomía y no depender tanto del profesor. En el caso de que alguna pareja tenga una dificultad severa con la comprensión oral, se les dejará poner los subtítulos una de las dos últimas veces, siempre bajo el visto bueno del profesor, ya que puede haber algún alumno que pida poner los subtítulos sin apenas hacer esfuerzo. El vídeo es de dibujos animados por lo que es muy atractivo para los alumnos y trata de un colegio en el que los alumnos van a aprender súper poderes. El primer ejercicio consiste en unir las imágenes de los súper poderes con su nombre. El alumno simplemente tendrá que haber comprendido cuál es cada súper poder y de esta forma descubrirá el vocabulario conductor del vídeo. Es la actividad original de la página web donde aparece el vídeo y creo que así los alumnos pueden realizar el primer ejercicio de forma más vistosa (con los mismos dibujos) y aprender los diferentes súper poderes, por lo que he decidido usarla. El resto de ejercicios de esta o de otras actividades son diferentes a los que presentan esta web y originales. Tanto este como el resto de ejercicios de la primera actividad se pueden localizar en el anexo 3.

El segundo ejercicio, el cual vendrá después de volver a ver el vídeo, consiste en decir si son verdaderas o falsas una serie de frases que aparecen en diferentes partes de la historia. El alumno debe leer las frases una vez visto el vídeo y escribir si son verdaderas o falsas, corrigiendo las falsas. Todas las frases están en presente simple por lo que son fáciles de entender y utilizan verbos y expresiones del vídeo por lo que los alumnos pueden adquirirlas mediante este ejercicio. Al hacer la actividad en parejas pueden hablar en inglés de cuales creen que son las falsas y ponerse de acuerdo para completar el ejercicio con la opción verdadera.

La tercera actividad es quizá la más compleja y a la vez la más creativa, ya que los alumnos deberán escribir un texto y hacer unos cuantos dibujos. Se les pide que escriban qué súper poderes querrían poseer, y que realicen un dibujo de cada uno de ellos donde se pueda contemplar el súper poder elegido. Esta actividad también se realizará por parejas, y los alumnos tratarán de no repetirse, por lo que tendrán de ser creativos y pensar unos cuantos poderes entre los dos, ayudándose para completar la redacción. Los alumnos deben también tratar de expresar los súper poderes que se les ocurran en inglés, obviamente, por lo que en primera instancia tratarán de solucionar las dudas que tengan de vocabulario con el compañero o intentarán expresar el súper poder con vocabulario que conozcan. Entre los dos miembros de la pareja habrá, pues, negociación de significado, una parte importante que hace que trabajen cognoscitivamente y gracias a ello el aprendizaje es más profundo. Como ayuda y para que también aprendan a usarlo, se les ofrecerá en la *webquest* un enlace al diccionario *Word Reference*, para que ellos mismos puedan traducir alguna de las palabras que no

entiendan, o, como hemos dicho, para que busquen traducción de las palabras en castellano que crean que no saben. De esta forma el alumno desarrolla su autonomía para resolver problemas y es dueño de su propio aprendizaje. Si hay grandes dudas siempre estará el profesor para solucionarlas y por supuesto para comprobar que los alumnos hacen un buen uso de la herramienta del diccionario.

Además de estas capacidades, los alumnos desarrollarán las siguientes destrezas en esta actividad: principalmente la comprensión oral, ya que los alumnos escucharán todo el vídeo en inglés y seguirán la historia sin traducción de ningún tipo, incluso sin subtítulos a no ser que sean completamente necesarios para poder entender la trama. La comprensión escrita, ya que en las actividades tienen que leer frases relativas al vídeo que tendrán que entender. No es un texto extenso pero existe el trabajo de esta destreza, más aún si los alumnos necesitan ver el vídeo con subtítulos, en cuyo caso desarrollan a la vez las dos destrezas de comprensión, tanto oral como escrita ya que van leyendo a la vez que escuchan los diálogos. En la tercera actividad los alumnos trabajan la expresión oral, ya que tienen que escribir unas cuantas frases en las que expresan su creatividad. En este caso es importante, como comentábamos, que se ayuden entre los miembros de la pareja para poder desarrollar el texto, y de esta forma pueden trabajar también la expresión oral, ya que al principio del proyecto el profesor alentará a los alumnos a hablar en inglés entre ellos. A veces es difícil controlar eso o supone un esfuerzo importante que los alumnos sepan expresarse con claridad pero es una idea que el profesor puede inculcarles al principio del trabajo y si ellos intentan comunicarse en inglés las ocasiones que sepan expresar lo que quieran decir, será un logro importante.

## **Segunda actividad**

En la segunda actividad el enlace enviará a los alumnos a un texto que trata sobre la famosa historia de *Jack y los guisantes mágicos*. Podemos enlazar este texto con el de los súper poderes a través de la magia y los “poderes” de dos de los elementos que aparecen en el cuento como es la gallina que pone huevos de oro y el arpa mágica. A través de él, los alumnos descubrirán esta típica historia anglosajona tratando de entenderla en su totalidad. Tendrán que leerla las veces que haga falta e intentar comprenderla entera, por lo que tendrán que trabajar en conjunto para “traducirla” por así decirlo, para solventar las dudas de comprensión que tengan. Aquí es donde aparece otra vez la negociación del significado, pues los alumnos descubrirán las palabras mediante la ayuda de su pareja o a través de elucubraciones obtenidas del sentido que perciban del contexto. Si bien esta estrategia es muy buena para que el aprendizaje sea más significativo, y el profesor alentará a usarla, también es verdad que en los casos en los que el alumnado no comprenda las palabras ni mediante ayudas entre ellos ni por el contexto, podrá recurrir al diccionario online como en la actividad anterior para entender el texto en su totalidad.

A partir de la comprensión del texto el alumno comenzará a realizar las actividades correspondientes con su pareja. La primera actividad contiene unas ilustraciones que representan distintos momentos del cuento y unas cuantas frases que relatan partes del mismo. El alumno tendrá que ordenar las frases y asignarles la ilustración que corresponda según la lectura realizada. De esta forma el alumno reestructurará la historia y comprenderá mejor la misma a través de frases quizá más sencillas que las utilizadas en el texto y con diferente vocabulario, además de comprobar gráficamente el desarrollo del cuento.

La segunda actividad constará de una serie de frases en las que habrá alguna información, ya sea palabra o expresión, que sea incorrecta o falsa respecto al texto original. El alumno tendrá que encontrar el error y corregirlo, sustituyendo la expresión errónea por la palabra adecuada para que la frase cobre sentido. Los alumnos podrán apoyarse para descubrir los errores y para realizar el cambio de expresiones, pudiendo buscar en el texto la expresión correcta, siempre intentando que el intercambio de información se produzca en inglés.

La tercera actividad consiste en escribir unas cuantas líneas sobre lo que les hubiera gustado a los alumnos haber encontrado en el castillo del gigante del cuento. Para ello los alumnos tendrán que meterse en el papel del protagonista y pensar qué objetos o cosas querrían llevarse del castillo, explicar sus razones y realizar un dibujo de ello. En esta actividad los alumnos deben ser creativos y tratar de imaginar una variante diferente al cuento. En este punto desarrollan las capacidades artísticas y de creación.

En esta segunda actividad principal el alumnado trabajará en profundidad la comprensión escrita ya que la actividad consiste sobre todo en leer y comprender un texto. A lo largo de la realización de las actividades se puede dar la expresión oral entre los miembros de la pareja en inglés, e incluso como se ha comentado antes la negociación de significado de algunas palabras, que podemos alentar a los alumnos que no las traduzcan al castellano sino que las expliquen con sus propias palabras en inglés o que busquen sinónimos. A estos niveles es difícil pero los alumnos pueden aprender mucho intentándolo. En la última parte el alumno desarrollará la capacidad de escribir en inglés tratando que sus frases tengan sentido, y sobre todo tratando de explicar sus ideas y expresarse, ya que escribiendo lo que piensa se produce la comunicación real y de esta forma el alumno se involucra en un mayor grado en la tarea. Por supuesto también mejora la creatividad además de a través de la redacción, a través del dibujo. Podemos ver las actividades en el anexo 4.

### **Tercera actividad**

En esta actividad se insta a los alumnos a realizar una historia basándose en ellos mismos. Una vez en este punto han descubierto dos historias que les han abierto las

puertas a dos mundos extraordinarios y han podido vivirlas como si de ellos se tratase gracias a las actividades (sobre todo a las de creación). Debido a eso ahora van a desarrollar una historia nueva basándose en una de las dos narraciones antes trabajadas pero que les incluya a ellos como personajes principales. Podrán basarse también en las redacciones que han llevado a cabo para construir su historia, y a partir de eso realizar una narración con un final diferente a los anteriores.

Para ello van a utilizar una herramienta online de creación de cómics llamada Pixton, donde los alumnos podrán escoger entre una serie de personajes predeterminados para llevar a cabo su historia. Una vez que tengan pensada la historia y los diálogos, los alumnos podrán seleccionar los personajes más representativos o que más les gusten, el número de viñetas, el lenguaje gestual que el personaje transmite en cada momento de la historia y el gesto facial acorde con lo que está expresando. La web posibilita un número muy amplio de posibilidades por lo que los alumnos podrán elegir la más adecuada para cada caso, y podrán investigar esta herramienta a la vez que escriben su propia historia. No es necesario que sea muy extensa, simplemente pueden realizar un final diferente a una de las dos historias antes trabajadas. La nueva creación debe ser un trabajo de los dos miembros de la pareja, por lo que solo llevarán a cabo un cómic entre los dos, y tendrá que ser con dos personajes: ellos mismos.

Durante el desarrollo de la historia se animará a los alumnos a que hablen en inglés todo lo que puedan o sepan y a que sean constructivos el uno con el otro, aportando ideas y poniéndose de acuerdo para conseguir el objetivo común que es el cómic. En esta parte es importante el componente social ya que si antes se ayudaban para realizar cada uno su trabajo individual, ahora el trabajo es común y puede desembocar en que sucedan más choques entre ellos, por lo que el profesor animará a los alumnos a realizar críticas constructivas y a que los dos componentes de la pareja respeten el rol de igual a igual de su compañero.

En la *webquest* podrán encontrar también unas pequeñas pautas o ideas para los alumnos menos imaginativos, dando alternativas de finales tanto de la historia de los súper poderes como del cuento de los guisantes mágicos. Pueden basarse en estas ideas siempre y cuando ellos creen sus propios diálogos y sus propios personajes. Una vez creado el cómic cada pareja guardará una copia del documento para trabajar con él más adelante en la siguiente actividad.

En esta parte del proyecto los alumnos trabajan sobre todo la habilidad de escribir ya que deben crear una historia o cuento mediante diálogos totalmente inventados. Desarrollan también la creatividad, por supuesto. Además de eso trataremos que hablen lo máximo posible en inglés y así desarrollen la expresión oral, y que también se produzca así la negociación de significado. El trabajo en equipo es muy importante en este ejercicio ya que deben ponerse de acuerdo para realizar el cuento y pueden surgir conflictos, por lo que los alumnos deberán tratar de solucionarlos para que no se vean reflejados en el trabajo final. La creación de un trabajo original como este lleva a los

alumnos a involucrarse de forma significativa en el trabajo por lo que su aprendizaje se verá influenciado por este factor para mejoría del mismo.

#### **Cuarta actividad**

La cuarta actividad está relacionada con la tercera, es como una segunda parte que complementa a esta última. En la tercera actividad los alumnos han tenido que realizar un cómic entre dos personajes que les representan. Pues bien, ahora deben desarrollar los diálogos hablando con el compañero. Entre ellos lo “representarán”, por así decirlo, leyendo cada uno su parte y ensayarán la pronunciación, para lo cual se ayudarán de una herramienta web que lee el texto que introducimos, llamada *Text to speech*. A través de ella los alumnos perfeccionarán la pronunciación de los diálogos escritos ya que es importante que sepan pronunciarlo bien porque más adelante grabarán la conversación para exponerla en Internet. Podrán repetir unas cuantas veces y escuchar sus propios diálogos para luego reproducirlos hasta que ellos consideren que están preparados para grabarlos. En este punto se les enseñará otra herramienta vía web que permite subir imágenes o fotos y añadir audio, llamada *Fotobabble*. Lo que se pretende en este paso es que los alumnos publiquen el cómic que han creado como una imagen más, añadiendo sus propias voces interpretándolo, de forma que para el usuario la imagen sea un cómic que pueda escucharse a la vez que lo lea. De esta forma los alumnos realizan de forma directa el propósito de la comunicación, ya que estarán exponiendo una historia hablada a un público potencial de millones de personas, por lo que aumentará la motivación del alumnado en el proceso y su manera de involucrarse en el mismo.

En esta actividad se desarrolla principalmente la expresión oral, ya que los alumnos deben practicar la lectura en voz alta del texto que han compuesto con anterioridad, intentando que su pronunciación sea lo más fiel a la pronunciación inglesa para que sea inteligible. El propósito comunicativo existe ya que es como si representaran su diálogo en público, por lo que la motivación está basada en esa realidad. A través de la herramienta que lee el texto que ellos han compuesto desarrollan en cierto modo la expresión escrita, y cuando la escuchan desarrollan la comprensión oral. De esta forma pulen la pronunciación sobre todo de las expresiones que ellos utilizan en sus historias, y es importante que sea en sus creaciones porque el interés hacia un aprendizaje que están creando ellos es mayor que hacia otros contenidos que les puedan resultar menos atractivos.

Como comentario final, hemos querido dar respuesta a un aprendizaje global, completo y que aúna las diferentes destrezas comunicativas en las que se basa el aprendizaje de la lengua inglesa. También lo hemos desarrollado a través de las TIC para poder ver unas cuantas posibilidades de mejora del aprendizaje que creemos es posible a través de ellas

por la motivación y el interés que suscitan en el alumnado y por el abanico de posibilidades que nos ofrece para trabajar desde un punto de vista comunicativo y con un objetivo real. Hay muchos recursos web que pueden ser útiles para el maestro, por lo que aconsejamos que día a día sigan aprendiendo y probando nuevos materiales porque creemos que merece la pena para los alumnos. El proyecto mostrado anteriormente es solo un ejemplo de muchos que podrían desarrollarse en el aula.

## 5. CONCLUSIÓN

Para finalizar, comentaremos cuáles son los puntos importantes que, como conclusión, tenemos que tener en cuenta en cuanto a la aplicación de las nuevas tecnologías en la enseñanza, y concretamente en el caso del inglés.

Comenzamos destacando que en el momento actual las TIC empiezan a cobrar importancia en el día a día de la escuela pero su adaptación es paulatina y todavía no se ha desarrollado por completo. Para que su desarrollo siga su curso tiene que existir por parte de los profesores un continuo reciclaje para conocer las últimas novedades y las más relevantes y saber cómo manejarlas. También es importante que los recursos materiales tecnológicos, como ordenadores, miniordenadores o tabletas sigan llegando a los colegios ya que a veces el problema está en la falta de recursos. También fuimos testigos del análisis de dos materiales como pueden ser dos libros de texto en los que observamos como el diseño apenas contemplaba el uso de las TIC, solamente para escuchar audios y en algún caso concreto consultar Internet. Algunas editoriales sí que han desarrollado recursos interactivos interesantes pero que todavía no aplican como un componente indispensable en el material educativo del día a día. Por todo ello podemos afirmar que todavía queda camino que recorrer en la implantación de las TIC en educación, pero poco a poco va aumentando su protagonismo.

Hemos podido descubrir multitud de recursos web y aplicaciones que pueden hacer del aprendizaje algo atractivo, innovador y significativo para el alumnado, y que no pueden ser ignorados por los profesores. Ellos tienen que ser los que introduzcan estos recursos en el aula en momentos determinados y cada vez con mayor asiduidad, pero también tienen que ser los que profundicen en ellos y sean capaces de discernir cuál utilizar en cada momento para que el desarrollo del aprendizaje sea el adecuado. Recursos como los pertenecientes a la página web del *British Council*, por ejemplo, pueden ser un buen modelo a tener en cuenta por su carácter innovador en cuanto a metodología y tecnología.

Como estrategia para introducir los recursos TIC hemos utilizado la *webquest*, que entendemos que puede ser una buena manera de acercar estas innovaciones al alumno para que sea capaz de crear su propio aprendizaje, siendo un elemento activo en dicho proceso. Además a través de la *webquest* el profesor puede introducir actividades de distinta naturaleza para poder desarrollar las destrezas que crea necesario en cada momento y así promover un aprendizaje más global. Y por supuesto el carácter real de la comunicación a través de Internet es un elemento importante ya que da sentido al aprendizaje y lo hace mucho más significativo. Es, pues, una estrategia muy a tener en cuenta para trabajar con las TIC en inglés.

Como punto y final describiremos de forma resumida los beneficios, que, aparte de los ya comentados, surgen de utilizar las TIC en el aula en general, y en particular en la enseñanza del inglés: el alumno se familiariza con el uso de las TIC y sus lenguajes,



puede desarrollar sus habilidades sociales mediante el trabajo por parejas o en grupos, se puede fomentar la interdisciplinariedad con contenidos que abarcan varias áreas, fomenta una actitud formativa y de búsqueda, el estudiante pasa a ser parte activa, creando su propio aprendizaje y fomentando su autonomía. Se produce el hecho real de la comunicación, ya que el alumno puede presentar los trabajos ante una audiencia potencial de millones de personas, por lo cual se esmera en su presentación. Debido al manejo de diferentes webs, el alumno se da cuenta de la importancia del inglés como *lingua franca* y como herramienta para acceder a cierta información, por lo que crece su interés hacia ella. Se desarrolla en el alumnado la creatividad, la autonomía y la crítica en la toma de decisiones. Y el alumno puede mejorar de forma plausible sus destrezas comunicativas, tanto las receptivas como las productivas, a través del enfoque comunicativo y el punto de realidad que los recursos online pueden suscitar.

En definitiva, como maestros que tienen que enseñar a aprender a sus alumnos, afirmamos que las TIC pueden ser un apoyo y un recurso muy eficaz y completo a la hora de llevar a cabo las clases de inglés, y abogaremos por trabajar a través de ellas para que poco a poco vayan cobrando importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

*Aula Tecnológica Siglo XXI*. (2002). Consultado (23-2-2015). Recuperado de:

<http://www.aula21.net/>

*BBC Schools*. (1999). Consultado (16-11-2014). Recuperado de:

<http://www.bbc.co.uk/schools>

*Breaking News English*. (2010). Consultado (11-11-2014). REcuperado de:

<http://www.breakingnewsenglish.com>

*Bubble and Pebble*. (2010). Consultado (20-10-2014). Recuperado de:

<http://bubbleandpebble.com/mainpage.html>

*Calaméo*. (2009). Consultado (20-10-2014). Recuperado de:

<http://www.calameo.com/>

*Cambridge Games*. (2003). Consultado (8-11-2014). Recuperado de:

<http://www.cambridgeenglish.org/learning-english/games-social/>

Castellanos Vega, J. J., Martín Barroso, E. F., Pérez Marín, D. R., Santacruz Valencia, L. P., Serrano Cámara, L. M. (2011). *Las TIC en la educación*. Madrid: Anaya.

Carretero Ramos, A. (2005). *Las TICs en el aula de Inglés: un proyecto de trabajo*. Recuperado de:

<http://es.scribd.com/doc/33690401/Tics-en-la-ensenanza-de-ingles>

*Class Tools*. (2009). Consultado (20-10-2014). Recuperado de:

<http://www.classtools.net/>

*Dot Sub*. (2008). Consultado (12-10-2014). Recuperado de:

<http://dotsub.com/>

*English Central*. (2005). Consultado (10-10-2014). Recuperado de:

<http://www.englishcentral.com>

*Esl Kids*. (2007). Consultado (11-11-2014). Recuperado de:

<http://esl-kids.com/>

*Esl video*. (2010). Consultado (16-11-2014). Recuperado de:

<http://www.eslvideo.com/>

*Fotobabble*. (2009). Consultado (11-11-2014). Recuperado de:

<http://www.fotobabble.com/>

Gabari Gambarte, M. I. (2000). *Educación y nuevas tecnologías*. Pamplona: Eunate.

*Hot potatoes*. (2006). Consultado (15-11-2014). REcuperado de:

<https://hotpot.uvic.ca/>

*Isabel Perez's ESL site*. (2000). Consultado (18-10-2014). Recuperado de:

<http://www.isabelperez.com>

*JClic*. (2007). Consultado (16-11-2014). Recuperado de:

<http://clic.xtec.cat/es/jclic/>

*Learn English Kids*. (2002). Consultado (10-11-2014). Recuperado de:

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>

*Lingualia*. (2011). Consultado (11-11-2014). Recuperado de:

<https://www.lingualia.com/es>

*Mantra Lingua*. (2003). Consultado (14-11-2014). Recuperado de:

<http://www.mantralingua.com/>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). *Datos y cifras del curso escolar 2013-2014*.

Recuperado de:

<http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/indicadores-publicaciones-sintesis/datos-cifras/Datosycifras1415.pdf>

Phillips, S. & Shipton, P. (2012). *Exploresrs 5: Class book*. Oxford: Oxford University Press.

Pim, C. & Motteram, G. (2013). *Innovations in learning technologies for English language teaching*.

Recuperado de:

[http://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/C607%20Information%20and%20Communication\\_WEB%20ONLY\\_FINAL.pdf](http://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/C607%20Information%20and%20Communication_WEB%20ONLY_FINAL.pdf)

*Pixton*. (2010). Consultado (15-11-2014). Recuperado de:

<http://www.pixton.com/es/>

*ProProfs*. (2009). Consultado (15-11-2014). Recuperado de:

<http://www.proprofs.com/>

*Purpose games*. (2012). Consultado (11-11-2014). Recuperado de:

<http://www.purposegames.com/>

*Quandary*. (2009). Consultado (22-11-2014). Recuperado de:

<https://www.quandarygame.org/>

*Quizlet*. (2005). Consultado (15-11-2014). Recuperado de:

<http://quizlet.com/>

Robinson, A. (2010). *Fun for Movers: Student's book*. Cambridge: Cambridge University Press.

Robinson, A. & Saxby, K. (2010). *Fun for Flyers: Student's book*. Cambridge: Cambridge University Press.

*School Express*. (2012). Consultado (16-11-2014). Recuperado de:

<http://www.schoolexpress.com/>

*Slideshare*. (2005). Consultado (20-10-2014). Recuperado de:

<http://es.slideshare.net/>

*Tagxedo*. (2002). Consultado (16-11-2014). Recuperado de:

<http://www.tagxedo.com/>

Temprano Sánchez, A. (2011). *Las TIC en la enseñanza Bilingüe. Recursos prácticos para la creación de actividades interactivas y motivadoras*. Sevilla: MAD.

*Text to speech*. (2012). Consultado (15-11-2014). Recuperado de:

<http://text-to-speech.imtranslator.net/>

*Studyladder*. (2008). Consultado (15-11-2014). Recuperado de:

<https://www.studyladder.com.au/>

*Vocabla*. (2007). Consultado (16-11-2014). Recuperado de:

<http://vocabla.com/>

*Voice Thread*. (2008). Consultado (16-11-2014). Recuperado de:

<http://voicethread.com/>

*Webquest.es* (2008). Consultado (23-2-2015). Recuperado de:

<http://www.webquest.es/>

*Wordreference*. (2006). Consultado (15-11-2014). Recuperado de:

<http://www.wordreference.com/es/>

*Youtube*. (2005). Consultado (12-10-2014). Recuperado de:

<https://www.youtube.com/>

## **7. ANEXOS**

## ANEXO 1

### Explorers 5. Editorial Oxford. Libro del estudiante:

#### 2 Lesson 3

##### 1 Listen. Which sports do you hear?

football karate table tennis  
skateboarding rollerblading basketball  
volleyball gymnastics riding

##### 2 Listen again. Write *True* or *False*.

- 1 Josh plays football.
- 2 Becca plays table tennis.
- 3 Hayley goes skateboarding.
- 4 Liam does karate.

The children are at Becca and Alfie's house. Their sports bags are in the hall. Mum and Dad can't open the door.



##### 3 Look. Listen and repeat.



Hayley plays table tennis.








##### Explore grammar

Present Simple:  
affirmative and negative










She doesn't play football.

##### 4 Read and guess. Listen and check.

-  She plays badminton.
-  OK, go on ...
-  She doesn't go swimming.
-  OK, go on ...
-  She doesn't do gymnastics.
-  I know! It's number !

##### 5 Play the game in pairs.

			
1 	X	✓	✓
2 	X	✓	X
3 	✓	X	X
4 	✓	X	✓



What colour's  
Becca's bag?

## ANEXO 2

Fun for Movers. Editorial Cambridge. Libro del estudiante:

### 1 Animals



**A** Say then write the animals.

- |         |         |         |          |
|---------|---------|---------|----------|
| 1 ..... | 4 ..... | 7 ..... | 10 ..... |
| 2 ..... | 5 ..... | 8 ..... | 11 ..... |
| 3 ..... | 6 ..... | 9 ..... | 12 ..... |

**B** Listen and write the animals.





- |  |       |
|--|-------|
| 1 It has a tail, likes catching mice and sounds like 'hat'.      | ..... |
| 2 It lives in the sea and sounds like 'park'.                    | ..... |
| 3 It's green, jumps very well and sounds like 'dog'.             | ..... |
| 4 It sings, sometimes lives in a cage, and sounds like 'word'.   | ..... |
| 5 It eats grass and sounds like 'now'.                           | ..... |
| 6 It doesn't have legs and sounds like 'cake'.                   | ..... |
| 7 It's always hungry, has a little beard and sounds like 'boat'. | ..... |
| 8 It flies at night and sounds like 'Pat'.                       | ..... |
| 9 It's very big, swims in the sea, and sounds like 'tail'.       | ..... |
| 10 It's very small, eats cheese and sounds like 'house'.         | ..... |





### ANEXO 3

#### Webquest. Primera actividad:





## LearnEnglish Kids


---

### Superhero High

**1. Match them up!**

Draw a line to match the picture and the super power.

			
---	---	--	---



flying	seeing through walls	getting dressed and undressed in a telephone box	being super strong
--------	----------------------	--	--------------------

#### 2. Make it right!

Write true or false, underline the mistake and write the correct word.

1. They go to the flying class    \_\_\_    \_\_\_\_\_
2. The food is delicious    \_\_\_    \_\_\_\_\_
3. Rania tries to see through walls    \_\_\_    \_\_\_\_\_
4. They go to see the teacher's office    \_\_\_    \_\_\_\_\_
5. Peter changes clothes in a shop    \_\_\_    \_\_\_\_\_
6. Peter thought maths was easy    \_\_\_    \_\_\_\_\_

**3. Write and draw!**

**3. What super power would you like to have? Why? Write the super power you would like to have and the reason. Draw a picture of you using your super power.**

---

---

---

---

---

## ANEXO 4

### Webquest. Segunda actividad:

#### 1. What's the order?

**Listen to the story and put the sentences in order. Then match the sentences to the pictures.**

- ☐ Jack sold the cow to a man for some magic beans.
- ☐ The next morning, there was a giant beanstalk.
- ☐ Jack and his mother were very poor. They had no money, only a cow.
- ☐ There was a beautiful castle. Jack went inside.
- ☐ Jack's mother cut down the beanstalk and the giant crashed to the ground.
- ☐ Jack's mother was very angry. She threw the beans in the garden.
- ☐ Jack took the hen and the harp and ran away home, down the beanstalk.
- ☐ Jack and his mother lived happily ever after.
- ☐ Jack climbed up the beanstalk up to the sky through the clouds.
- ☐ "Fee, Fi, Fo, Fum!" There was a giant! He had a magic hen and a magic harp.

				
		1		
				

## 2. Make it right!

**Find the mistake, underline it and write the correct word.**

- a. Jack and his mother were rich. \_\_\_\_\_ *poor* \_\_\_\_\_
- b. They had a horse. Jack sold it for some magic beans. \_\_\_\_\_
- c. A tree grew from the beans. \_\_\_\_\_
- d. At the top, there was a beautiful school. \_\_\_\_\_
- e. A giant lived there with a magic hen and a magic piano. \_\_\_\_\_
- f. Jack's mother took the magic hen and harp, and ran home. \_\_\_\_\_
- g. They lived sadly ever after! \_\_\_\_\_

## 3. Write and draw!

**What do you like to find in the giant's castle? Why? Draw a picture of you escaping from the giant, and write what you find and why.**

---

---

---

---

---

Nuevas tecnologías en la educación: las nuevas tecnologías en la enseñanza del inglés.